

HD
HIGH
DENSITY

Září '92

12

24 Kčs

MĚSÍČNÍK PRO MAJITELE POČÍTAČŮ VŠECH ZNAČEK

EXCALIBUR

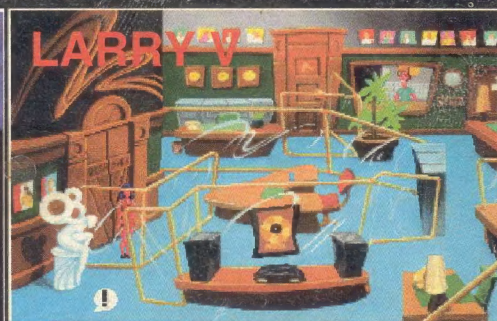
POČÍTAČOVÉ HRY & PC-MENU

**VÍTÁME VÁS
Z PRÁZDNIN**

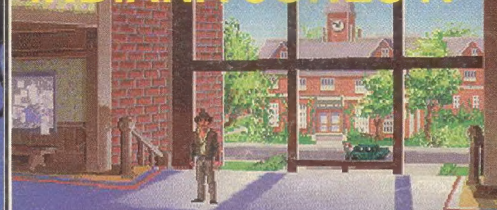
SVGA

**PC-
MENU:**

JAKÝ POČÍTAČ NA HRY A NA PRÁCI?



INDIANA JONES IV



**KNIGHTS OF THE
SKY**



DYLAN DOG



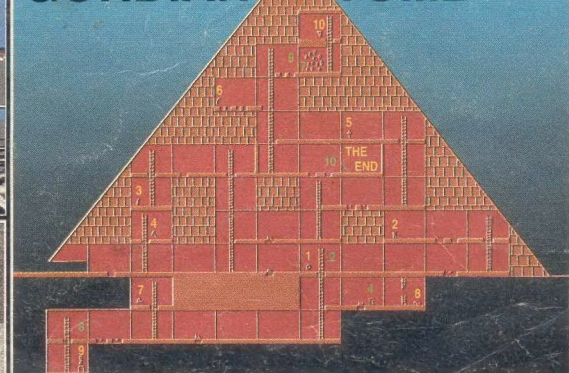
BLACK CRYPT



MONKEY ISLAND II



GORDIAN TOMB



RECENZE - NÁVODY - MAPY - NOVINKY - INZERCE - HITPARÁDA - PŘEHLEDY

D o d a v a t e l v ý p o č e t n í t e c h n i k y

ProCA International Group s.r.o.

Videňská 619, Areál SSP, 149 00 PRAHA 4

PC 286 - 20 MHz

- 1 MB RAM
- FDD 5.25"
- HDD 42 MB / 28 ms
- VGA karta 256 KB
- SVGA color monitor
- Provedení FLIP-TOP
- CS klávesnice

19.999,-

PC 386 - 40 MHz

- 2 MB RAM, 32 KB Cache
- FDD 5.25"
- HDD 85 MB / 17 ms
- SVGA karta 512 KB
- SVGA color monitor
- Provedení BABY
- CS klávesnice

28.499,-

PC 486 - 33 MHz

- 4 MB RAM, 128 KB Cache
- FDD 5.25", 3.5"
- HDD 205 MB / 14 ms
- SVGA karta 512 KB
- SVGA color monitor
- Provedení MINI TOWER
- CS klávesnice

48.999,-

Ceny jsou uvedeny v Kčs bez daně z obratu a platí pouze pro obchodníky s výpočetní technikou.
V případě, že kupujícím je konečný uživatel, bude mu k ceně připočtena 10 - 15% přírážka.

Na ukázkou uvádíme ceny nejžádanějších komponentů z celkového množství více než stopadesáti položek.

MB 80286 - 16/20 MHz	1.899,-	Provedení FLIP - TOP, 200 W	1.590,-
MB 80386SX - 25 MHz	3.490,-	Provedení BABY, 200 W	1.890,-
MB 80386 - 40 MHz, 32 KB Cache	5.690,-	Provedení MINI TOWER, 200 W	2.030,-
MB 80486 - 33 MHz, 128 KB Cache	16.800,-	HDD CONNER 42 MB / 28 ms, IDE	5.290,-
MB 80486 - 50 MHz, 256 KB Cache	26.500,-	HDD CONNER 85 MB / 17 ms, IDE	7.050,-
IDE kontroler + 2S/1P/1G port	449,-	HDD CONNER 120 MB / 18 ms, IDE	9.150,-
VGA 800 x 600, 256 KB	690,-	HDD MAXTOR 205 MB / 14 ms, IDE	14.500,-
SVGA T9000, 1024 x 768, 512 KB	1.190,-	US klávesnice	690,-
14" VGA mono, 640 x 480	2.899,-	STAR LC 20, A4, 9 jehl.	5.390,-
14" SVGA color, 1024 x 768, multiscan	6.800,-	STAR LC 15, A3, 9 jehl.	8.300,-
14" SYNCO * SVGA color, 1024 x 768, 0.28 mm	7.299,-	STAR LC 24-20, A4, 24 jehl.	8.299,-
14" SYNCO * SVGA color, 1024 x 768, Low Radiat.	8.590,-	STAR LC 24-15, A3, 24 jehl.	11.150,-
SIMM 256 KBx9 / 70 ns	299,-	STAR LS 04, laser	24.990,-
SIMM 1 MBx9 / 70 ns	835,-	STAR SJ 48, bubble jet	8.900,-
SIMM 4 MBx9 / 70 ns	3.899,-	EPSON FX 850, A4, 9 jehl.	13.300,-
FDD 5.25" / 1.2 MB	1.630,-	EPSON FX 1050, A3, 9 jehl.	13.800,-
FDD 3.5" / 1.44 MB	1.320,-	EPSON LQ 100, A4, 24 jehl., podavač papíru	8.500,-
Koprocesor IIT 80C387SX - 25 MHz	2.400,-	EPSON LQ 570, A4, 24 jehl.	11.900,-
Koprocesor IIT 80C387 - 40 MHz	3.500,-	EPSON LQ 1070, A3, 24 jehl.	15.900,-

Po zařazení do jedné ze tří dealerských skupin získáte další slevy!

* SYNCO je obchodní značka firmy SONY na Taiwanu.

Záruka 12 měsíců.

Ceník je platný od 1.8.1992.

Zboží k dodání ihned.

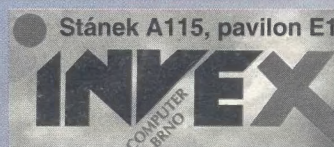
Podrobné informace získáte na naší adrese nebo na telefonních číslech:

Telefon: 02/748941-7 linka 397, 369

Telefax: 02/526672

Mobilní telefon: 0601200546

Navštivte nás na výstavě



VYŽÁDEJTE SI NÁŠ AKTUÁLNÍ CENÍK

RECENZE

Agony - "agónie" a boj obrněné sovy.....	12
Black Crypt (Černá hrobka).....	7
Dark Seed (Dračí sémě).....	6
Fantastic Voyage (Fantastická plavba).....	12
Formula One Grand Prix (Velká cena)	8
Indiana Jones IV - Fate of Atlantis (Zánik Atlantidy).....	6
Knights of the Sky (Rytíři nebe)	8-9
Logical - logický rychlík s kuličkami	5
Marauder - bezhlavá střilečka.....	7
Monkey Island II (Opičí ostrov II).....	5
The Pinball Dreams (Pinballové sny).....	11
Scumm - logický rychlík se čtverečky	7
Suspicious Cargo (Podezřelý náklad)	9

NÁVODY

Conan - dobrodružství barbara	30
Countdown - boj s amnézií.....	31
Dylan Dog - vrahové na zámku	24-25
Eye of the Beholder - 2.část (Zavázané oči)	20
Gordian Tomb - gordická hrobka.....	23
Indiana Jones IV (Záhada Atlantidy).....	15-17
Larry V - rozkošnická dobrodružství hochštaplera.....	18
Metal - mapa	29
Misja - mapa - nebezpečná vojenská mise.....	29
Monkey Island I (Opičí ostrov I).....	25
Monkey Island II (Opičí ostrov - LeChuckova pomsta).....	26
Tarzan - dobrodružství opičího syna.....	23

RUBRIKY

Anketa.....	28
Dopisy čtenářů.....	25
Hitparáda Excaliburu	4
Novinky od Sierry	11
Obsah.....	3

PC-MENU

Jaký počítač na práci i na hry?	13
Key-Comp - test počítače	14

INZERCE

AMIGA INFO.....	19	PCP.....	19
AMIUM.....	10	PRINGTON.....	32
BCD s.r.o.....	19	ProCa In'tl. Group s.r.o.....	2
Computer Equipment	10	STRON s.r.o.....	10
Chip.....	27	SYSTEM Pro GmbH	19
ENISOF a.s.....	19	Inzertní kupón	28
IDCS Praha s.r.o.....	10	Předplatné	28
JRC-BADOT.....	27	Rádková inzerce	22

TABULKA HODNOCENÍ

Název programu

Výrobce, rok výroby

grafika 5, hudba 5, nápad 5, zábava 5
min. PC 286, x MB RAM, VGA, xx MB HD,
dop. PC 386, x MB RAM, Sound Blaster

Počítač 99%
Další počítače

Testy provádíme podle několika kritérií, abychom dosáhli maximální objektivitu hodnocení.

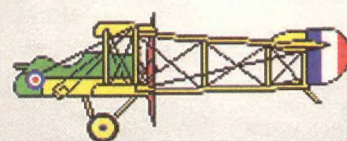
1 = NEJHORŠÍ, 5 = NEJLEPŠÍ
min. = minimální konfigurace
dop. = doporučená konfigurace
testováno na počítači typu...
hra je také na tyto počítače



Larry V - známý hochštapler dostal nezvyklý úkol

Don't Read History,
Make It

MAX SPEED: 93 MPH
LENGTH: 25 FEET
WING SPAN: 28 FEET
CEILING: 15,000 FEET
ENGINE: ROTARY
HORSEPOWER: 100
ARMAMENT: 1 LEWIS



Airco DH 2 (GB)

Previous Plane

Next Plane

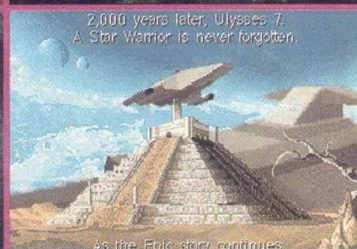
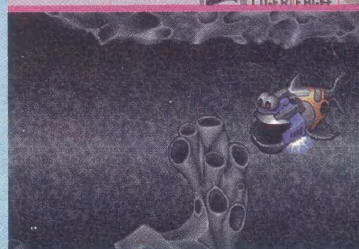
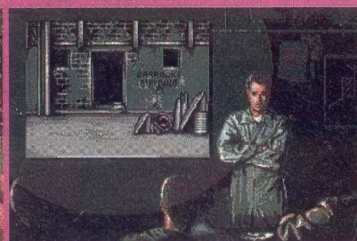
Knights of the Sky - romantika starých dvouplášníků



Indiana Jones IV - hledání ztracené Atlantidy

ZA MĚSÍC

Z jakých her jsou obrázky? Str. 28.



EXCALIBUR 12 © Popular Computer Publishing, 1992. VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Andrej Anastasov (Andrew). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Jan Eisler (ICE). REDAKCE: ANDREW, ICE a David Kika (KIKI). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: Studio 24. TISK z dodaných předloh: MORAVIAPRESS, a.s., Břeclav. NÁKLAD: 30.000 výtisků. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. ADRESA REDAKCE: PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha čj. 703/91 NP ze dne 22.5.1991. MK ČR 5 204, MČ 47 129. ROZŠÍŘUJE: PEAL, PNS, PC INFO a počítačová centra. Předplatné a starší čísla: SEND, V luhu 7, 140 00, Praha 4. Toto číslo vychází v září 1992.

EXCALIBUR HITPARÁDA

NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ POČÍTAČOVÉ HRY V ČESKOSLOVENSKU

Je s podivem, jak dlouho trvalo, než se výborné textovky firmy Lucasfilm dostaly do první desítky. Snad nastane velká změna, neboť se objevuje čím dál tím více nových a skvělých her, které jistě neujdou prvním příčkám čtenářského žebříčku. Podle došlých odpovědí usuzujeme, že počet hráčů na PC se zvyšuje. Ostatně není se čemu divit, cena "pécéček" klesá, výkon stoupá, superher přibývá - PC v krátké době již nebude mít konkurenci.

Pořadí se nám trochu změnilo. Kvalita ovšem příliš nevzrostla - ani to již dále nejde, programy jsou vypracovány na samé hranici výkonu starého dobrého Sinclaire.

Lotus v čele tabulky pro Amigu může být pro někoho překvapením, je to hra již poněkud starší, ale mezi simulátory automobilů zatím nepřekonáný. Powermonger si svoje místo zaslouží, stejně jako Turrican II, ale přesto bychom raději uvítali hry novější. Novými členy žebříčku jsou hry Robocop III, Populous II a Unreal. Blahopřejeme a těšíme se na další novinky.

Atari ST stagnuje! Někteří čtenáři - STčkáři - nemohli pochopit, že v tabulce EXCALIBURu 11 byly "poněkud starší" hry. Situace se však k dnešnímu dni příliš nezlepšila.

Atari 800 XL/XE stagnuje! Uvidíme příště, kdo a zda vůbec někdo zčeří stojaté vody.

A Commodore 64 se činí. Vzestup vynikajících her od firmy System 3 svědčí o tom, že tyto hry jsou u majitelů osmibitů stále v oblíbenosti. Škoda jen, že Turrican nebyl nahrazen jeho druhým dílem, který je o mnoho lepší. Škoda. **Vaše redakce**

- 1 MS-DOS**
EYE OF THE BEHOLDER (3)
SSI (EXC 5,11)
- 2 LEMMINGS** (2)
DMA Psygnosis (EXC 2)
- 3 ELVIRA I - II** (9)
Accolade (EXC 5,7)
- 4 SECRET OF MONKEY I. I - II**
Lucasfilm Games (EXC 11,12)
- 5 F-19** (4)
Microprose (EXC 2)
- 6 LARRY LEISURE SUIT III, V**
Sierra (EXC 11)
- 7 GOLDEN AXE** (10)
Virgin Games (EXC 7)
- 8 INDIANA JONES III** (8)
Lucasfilm (EXC 7,10)
- 9 PRINCE OF PERSIA** (1)
Broderbund (EXC 5)
- 10 CENTURION**
Electronic Arts

- 1 SINCLAIR**
R-TYPE (2)
Electric Dreams
- 2 MYTH** (1)
System 3
- 3 DIZZY** (4)
Code Masters (EXC 5,9)
- 4 T. MUTANT TURTLES**
Probe
- 5 ROBOCOP** (3)
Ocean
- 6 BATMAN THE MOVIE** (8)
Ocean (EXC 9)
- 7 ELITE** (6)
Firebird Software (EXC 1,9)
- 8 SHADOW OF THE BEAST**
Probe (EXC 2)
- 9 TETRIS II**
Fuxoft
- 10 TURRICAN**
Probe (EXC 5)

- 1 AMIGA 500**
LOTUS TURBO E.C. I - II (3)
Gremlin (EXC 1, 10)
- 2 POWERMONGER** (2)
Bullfrog (EXC 3,5,8)
- 3 TURRICAN II** (6)
Rainbow Arts (EXC 5)
- 4 ROBOCOP III**
Ocean (EXC 11)
- 5 LEMMINGS** (5)
Psygnosis (EXC 2)
- 6 GODS** (1)
Bitmap Brothers (EXC 8)
- 7 ELVIRA I - II**
Accolade (EXC 5)
- 8 POPULOUS II**
Bullfrog (EXC 11)
- 9 DUNGEON MASTER** (4)
FTL (EXC 4)
- 10 UNREAL**
UBI soft (EXC 10)



Pokud jste si předplatil **EXCALIBUR**, můžete změnit pořadí prestižní **HITPARÁDY EXCALIBURU** a také **VYHRÁT HIGH-CLASS-JOYSTICK**. Vyplňte kupón na str. 28 a odešlete jej bleskově na adresu:

Tento joystick v 3D provedení vyhrává **Petr Mihitin z Č. Budějovic**. Ať slouží!

EXCALIBUR
P. O. Box 414
111 21 Praha 1

- 1 HITY REDAKCE**
INDIANA JONES IV
Lucasfilm Games (EXC 12)
- 2 SECRET OF MONKEY I. II**
Lucasfilm Games (EXC 12)
- 3 EPIC** (jen PC verze)
Ocean (EXC 4,6)
- 4 CONQUEST OF LONGBOW**
Sierra On Line
- 5 WOLFENSTEIN 3-D**
ID Software
- 6 PROJECT X**
Team 17
- 7 DARK SEED**
Cyberdreams (EXC 12)
- 8 BLACK CRYPT**
Electronic Arts (EXC 12)
- 9 EYE OF THE BEHOLDER II**
SSI
- 10 FIRE AND ICE**
Graftgold

- 1 ATARI ST**
LOTUS TURBO E.C. (2)
Gremlin (EXC 1)
- 2 DUNGEON MASTER** (1)
FTL (EXC 4)
- 3 POWERMONGER** (3)
Bullfrog (EXC 3,5,8)
- 4 CHAOS STRIKES BACK** (8)
FTL (EXC 4,6)
- 5 TURRICAN I**
Rainbow Arts (EXC 5)
- 6 RAILROAD TYCOON**
Microprose (EXC 6)
- 7 LEMMINGS** (4)
DMA Psygnosis (EXC 2)
- 8 F-19**
Microprose (EXC 2, 8)
- 9 VROOM**
Lankhor
- 10 GODS**
Bitmap Brothers (EXC 8)

- 1 ATARI 800 XL/XE**
DRACONUS (1)
Cognito
- 2 MISJA** (2)
Avalon (EXC 12)
- 3 KARATEKA** (3)
Broderbund
- 4 FRED** (6)
Avalon
- 5 NINJA COMMANDO** (7)
Zeppelin Games
- 6 TETRIS** (5)
Mirrorsoft
- 7 ACE OF ACES** (10)
Accolade
- 8 HARDBALL**
Accolade
- 9 TOMAHAWK**
Digital Integration (EXC 6)
- 10 ROBBO**
Avalon

- 1 COMMODORE 64**
THE LAST NINJA III (7)
System 3
- 2 THE LAST NINJA II** (4)
System 3 (EXC 11)
- 3 TURRICAN** (1)
Rainbow Arts (EXC 5)
- 4 P. P. HAMMER**
Demonware
- 5 ELVIRA** (3)
Accolade (EXC 5,7)
- 6 HUDSON HAWK**
Ocean
- 7 FRACTALUS**
Mastertronic
- 8 F-19**
Microprose (EXC 2, 8)
- 9 ELITE** (8)
Firebird Software (EXC 1,9)
- 10 BARBARIAN II** (9)
Palace Software (EXC 7,11)

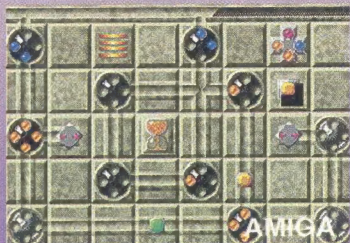
LOGICAL - KULIČKY, KULIČKY A ZASE SKVĚLÉ KULIČKY



Logical se mi jeví jako asi nejlepší logická hra, se kterou jsem se v poslední době setkal. Svoji naprostou originalitou, skvěle propracovanou grafikou a zvukem a konečně celou stovkou úrovní dokáže navodit atmosféru jako málokterá jiná. O co tu vlastně jde?

Na obrazovce se vyskytují kuličky různých barev a jakési otáčivé zásobníky. Do každého z nich se vejdou čtyři kuličky. Všechny zásobníky jsou propo-

jeny mezi sebou žlábký, v nichž se pohybují ony zmíněné kuličky. Zprava nahoře vyjždí vždy jedna kulička a pokud ji nechytíme do zásobníku, odrazí se od levého okraje obrazovky, vrací se a jede znovu. Spolu s každou novou kuličkou jede doleva i čára času, která se nesmí dostat až doleva, jinak hráč ztratí život. Někdy jede čas stejně rychle jako kulička a to znamená, že ji musíme chytit ještě před dosažením levého okraje. Úkolem celé hry je dostat



do každého zásobníku čtyři kuličky stejné barvy (případně barev na rozdělovníku), aby mohl vybuchnout. Když se vám podaří umístit kuličky do všech zásobníků, čeká vás další úroveň. Hru vám znepříjemňují rozdělovníky, semafore (určují, která barva má přednost), obarvovátka, jednosměrky a žlábký propustné pouze pro určitou barvu (a samozřejmě všemožné kombinace těchto lahůdek). Když pošlete kuličku do plného zásobníku, odrazí se, nicméně

ve hře jich nesmí být v pohybu příliš mnoho. Celá hra je na čas, takže se zbytečně nezdržujte! Do vyšších úrovní se ze začátku hry můžete dostat pomocí hesla, které obdržíte vždy po každé dokončené akci. Zkrátka a dobře, je to „logicky rychlík“, jaký se jen tak nevidí, přestože poslední úrovně jsou možná až příliš těžké (asi jen pro „totální pariačky“!).

Mohu vás ujistit, že kdo si jednou zkusí zahrát LOGICAL takřikajíc na vlastní kůži, neodejde od počítače, dokud nepadne únavou, hladu či vyčerpaním!

KIKI

Logical

Rainbow Arts, 1991

grafika 4, hudba 4, nápad 5, zábava 5

Amiga 87%

C-64

MONKEY ISLAND II - ZÍSKÁTE POKLAD A ZBAVÍTE SE PIRÁTA CHUCKA?



A bych pravdu řekl, doposud mi firma LUCASFILM příliš neimponovala. Hry jako ZAK MC CRACKEN nebo MANIAC MANSION mi připadaly maličko nedokonalé a jejich nápady, i když bezpochyby humorné, příliš naivní. MONKEY ISLAND I byl již propracovanější a některé jeho nápady byly perfektní (zvláště vtipy - snad poprvé jsem se u amigácké hry doopravdy zasmál). Na MONKEY II jsem se zpočátku díval s jakýmsi odstupem - příliš se toho o něm namluvilo, všude spousta reklam a různé fámy o průběhu tvorby hry. Jakmile jsem se však do hry trochu ponořil, okamžitě mě chytla. Musím říci, že LE CHUCK'S REVENGE je doopravdy bomba - celá hra je úžasně propracovaná a oproti mému očekávání opět jiskří originálním humorem, aniž by se nějak opíčila a kopírovala nápady z dílu prvního, což bohužel bývá u některých pokračování slavných her zvykem. Hrdina příběhu Guybrush se znovu setkává se starými přáteli z dílu prvního - se svou bývalou láskou **guvernérkou Marley**, s obchodníkem s použitými koráby (ze starého přátelství jej dokonce zatluče do rakve) a samozřejmě s **pirátem Chuckem**.

Ano, **Le Chuck** je opět mezi námi. V průběhu hry zjistíme, že v prvním díle se nám podařilo zničit pouze Chuckovu duši, nikoliv však jeho fyzické tělo. Chuck je nyní **klasický zombie**, bydlí na

masivním zámku na odlehlém ostrově a snaží se Guybrushovi pomstít. Jediná věc, která ho může zničit, je součást největšího pirátského pokladu v celé pohádkové zemi. Vy musíte tento poklad získat a Chucka se zbavit. Používám slova zbavit a ne zničit, závěr příběhu je totiž trochu překvapivý.

Hra je rozdělena do čtyř částí, jejichž detailní popis a řešení je obsaženo v našem návodu. MONKEY II můžete dohrát dvěma způsoby - je možné si navolit hru lehkou nebo hru obtížnou. Postup řešení hry lehké je naprosto odlišný od postupu složitější, nacházíte



v něm dokonce rozdílné předměty. V jednoduché hře však přeskakujete mnoho logických hádanek a přicházíte o některé animované sequence. Pokud si chcete užít MONKEY II se vším všudy, musíte si zahrát řešení složitější, které samozřejmě otiskujeme. Jsou tam některé vskutku tuhé momenty, kdy si ani zkušený pařan neví rady (např. ztopornit opici pohledem na banán, navolit



ocasem rozpětí jejich pracek a použít ji jako francouzský klíč na uzavření hydrantu - nevídané, že?).

Amigáci s jednou disketovou jednotkou budou asi rozčilení neustálým měněním disket. 11-ti disketový kolos si na Amize zatím dovolila pouze firma SIERRA a kvůli nepohodlnému vyměňování disket sklídila kritiku ze všech stran. LUCASFILM nyní udělal to samé a 11-ti disketový MONKEY je co do měnění disket přibližně to samé jako např. HEART OF CHINA. Uvidíme nyní, zda budou příznivci LUCASFILMU objektivní a tuto vadu MONKEYHO II nepřehlédnou. Na Amize je hra docela rychlá, zdá se mi však, že je pomalejší nežli díl první. Občas se Guybrush pohybuje trochu trhaně a když se scrolluje zvláště složité pozadí, program se viditelně zpomaluje. Děj hry je však natolik sugestivní a zábavný, že si toho hráč ani nevšimne. PC-čkáři problém s pomalostí vůbec nemají.

Zvláštní pozornost bych rád věnoval humoru. V průběhu celé hry jsem se prostě musel neustále chichotat a několikrát jsem skoro brečel smíchy. MONKEY II občas zabíhá i do humoru černého, autoři si dělají srandu prostě úplně ze všeho - z invalidů, z mrtvol i z morbidních situací. Jeden příklad za všechny: Guybrush přijde s pilou ke spícímu pirátovi, jehož dřevěná noha se klmbá ve vzduchu (che, che).



Následuje řezání dřevěné nohy vejplů. Vzbuzený pirát začne strašlivě ječet, že ho dřevo bolí a že potřebuje doktora. Zatímco mu truhlář (!) ránu ošetřuje, vniknete do truhlářské dílny a ukradnete tam kladivo a hřebíky. Takto vyzbrojen si necháte od svého starého přítele, který nyní prodává pohřební potřeby, předvést luxusní rakev. Když je přítel v nejlepším a ukazuje vám, jak se v rakvi krásně leží, zvčíte ho uvnitř navždy pomocí kladiva a hřebů. Nám v redakci černý humor vůbec nevadí a pokud má být Franta Fuka typickým příkladem českého pařana, tak je černý humor u počítačáků jistě ve velké oblibě. Trochu mi však přeci jen vadí, že hlavní hrdina Guybrush vyložené škodí i slušným obyvatelům ostrovů, krade jim jejich věci, ničí předměty, posmívá se atd.

Měl-li bych srovnat MONKEYHO II na Amize a na PC, musím říci, že jak Amigáci, tak PC programátoři odvedli kvalitní práci. Pokud máte u Amigy harddisk, jsou hry na obou počítačích skoro stejné. PC-čkáři mají samozřejmě lepší grafiku a jejich Guybrush běhá rychleji, Amigáci mají zase bezva hudbu. Já vím, když PC-čkáři mají Sound Blaster, tak se může hudba z Amigy zahrabat. Jenomže když mají Amigáci Turbo kartu nebo Action replay, tak... atd, atd.

MONKEY II je rozhodně perfektní adventura, všem ji vřele doporučujeme.

ANDREW

Monkey Island II

Lucasfilm, 1992

grafika 5, hudba 4, nápad 5, zábava 5
min. 1 MB RAM, dop. harddisk

Amiga 92%

MS-DOS

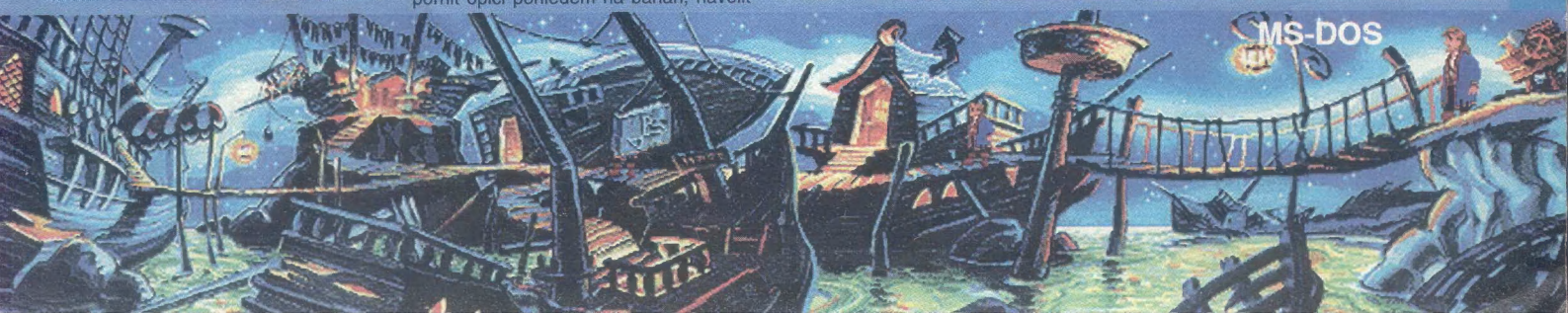
Monkey Island II

Lucasfilm, 1991

grafika 4, hudba 5, nápad 4, zábava 5
min. VGA, 10 MB HD, dop. Sound Blaster

MS-DOS 89%

Amiga



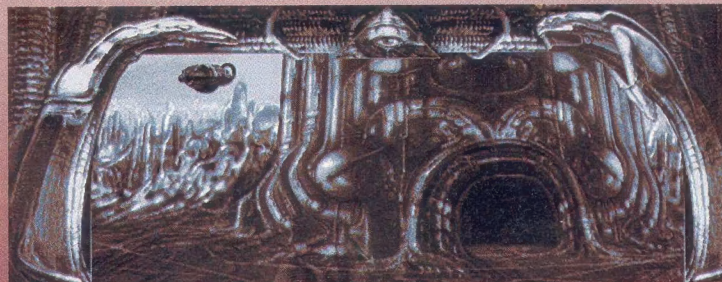
DARK SEED - ČERNÉ SÉMĚ - EMBRYO VETŘELCE VE VAŠÍ HLAVĚ



V poslední době jsme si zvykli na stále se zvyšující kvalitu zpracování u většiny nových her. To je jistě velice dobré pro všechny hráče, ale začínající firma má daleko obtížnější práci než v minulosti. Je tedy zřejmé, že se bude muset převelice snažit, aby uspěla mezi konkurencí. Právě to se podařilo americké firmě CYBERDREAMS, která letos představila svůj první projekt nazvaný DARK SEED.

Okamžitě po spuštění hry je jasné, že se nehodlají stát průměrnými ať to stojí, co to stojí. Rozhodli se pro radikální řešení a pro spolupráci na jejich díle si přizvali pana H.R. Digeru. Pokud jste toto jméno v životě neslyšeli, mohu vám trochu pomoci. Sledujte pozorně titulky ve filmu Vetřelec. Tento muž, jehož surrealistický biotechnický styl byl v tomto filmu oceněn Oscarem, je podepsán též pod většinou obrázků ve hře DARK SEED. Jeho místnosti a objekty jsou

okamžitě rozpoznatelné od ostatních obrázků ve hře, které zpracovali jiní grafici. Tento Svýcar se však zčásti podílel i na hororovém scénáři naší hry. Co k hororu jistě patří, jsou digitalizované animované sekvence, které opět zpracoval sám Mistr. Dlužno říci, že takový pohled do tmavého zrcadla o půlnoci ve sklepení starého domu je v podání pana Digeru zcela bezkonkurenční.



Co se týče hudby a zvukových efektů, tak hře není co vytýkat. V celém průběhu hry budete poslouchat ponorou schizofrenickou melodii. Zdigitalizované rozhovory jsou dnes již samozřejmostí. Ovšem pouze v případě, že máte u svého PC připojenou nějakou zvukovou

kartu. Jinak doporučuji zvuk (pc beeper) vypnout. Tyto problémy odpadají u Amigáčů, konverze pro jejich přítelkyni bude hotova koncem léta.

Je zřejmé, že koupě Gigeru se firmě CYBERDREAMS vyplatila. Proto si pro své další projekty CYBER RACE a EVOLVER najali pana Johna Rosengranta, který pro změnu tvořil monstra ve filmech Terminator 1

a Predator 1. Máme se tedy na co těšit.

To, co hru činí hrou, však není pouze technické zpracování. Děj a způsob provedení hádanek je v DARK SEEDU jednodušší a připomíná styl: Jdi do místnosti A, tam vem lopatu, tu v místnosti B. Zde by se mohli tvůrci poučit od zná-

mých hvězd jako je LUCASFILM či SIERRA. Dobrodružství od těchto firem jsou prostě na vyšší logické úrovni.

Takže ti, kteří jsou již znuděni oblodkami v příbězích o ELVIŘE, mají nové kamarády. Přes trochu jednoduchý děj (který vás však jistě udrží u monitoru přes noc) je DARK SEED jedna z nejlepších textovek v poslední době. Se svým SCI-FI tématem a výborným zpracováním zřejmě nebude chybět u většiny PC-čkářů. Vzhledem k ohromující grafice se každá další místnost přhrávala z harddisku. Jsem zvědav, jak bude vypadat verze na Amigu a jak vyřeší CYBERDREAMS rychlost a uspořádání hry na disketách. Kompletní návod vyjde v některém z příštích čísel EXCALIBURU.

TOP

Dark Seed

Cyberdreams, 1992

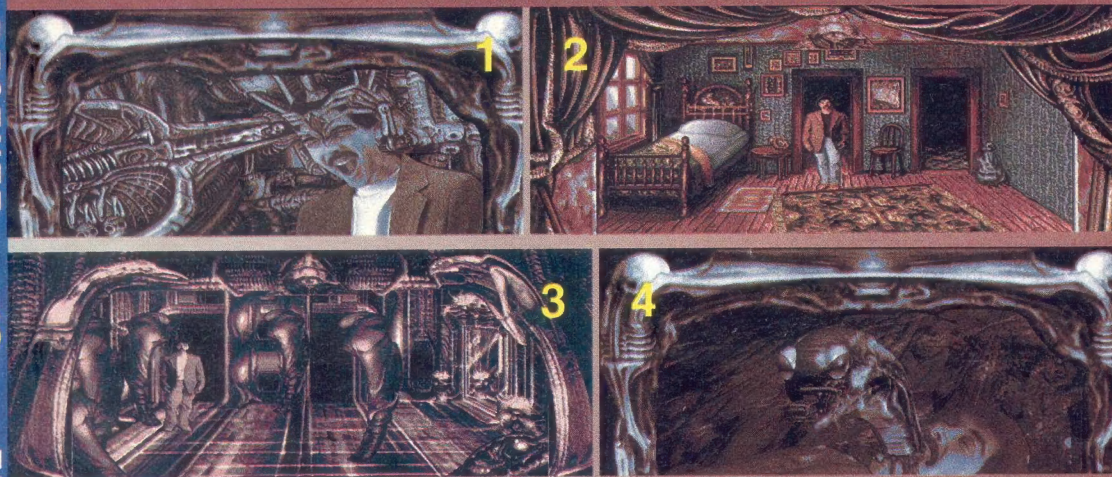
grafika 5, hudba 4, nápad 4, zábava 4
min. PC 286, VGA, 11 MB HD, dop. PC 386, 2 MB RAM, Sound Blaster

MS-DOS 86%
Amiga v přípravě

RECENZE

6

EXCALIBUR 12



NEBYL TO SEN...

1. Jednoho rána se probudíte ve vašem nedávno zakoupeném sídle se strašnými bolestmi hlavy. Zprvu to vše vypadá jako reakce na hrozný sen, který s vámi celou noc zmiřal a pronásledoval vás jako děsivá noční můra.
2. Po prvním dnu prožitém ve zcela nepříznivé vyhlídce města a po detailním průzkumu vašeho nového domu vám již úvodní scéna reprezentující Mikeho sen nebude připadat tak nerealistická...
3. Jak se dostat do takového zajímavého světa vám již neřeknu, ale rozhodně byste měli hrát ve vlastním zájmu co nejrychleji. CYBERDREAMS doporučují nosit ebra vetřelců v hlavě déle jak tři dny.
4. Vetřelci, kteří obrátne vložili hlavnímu hrdinovi této hry do hlavy embryo, jsou zde, a žijí v jednom z paralelních světů této galaxie.

INDIANA JONES IV - THE FATE OF ATLANTIS - ZÁHUBA ATLANTIDY



tí společnou pouze postavičku Indyho a samozřejmě také způsob ovládání. Kromě výborné hudby, zvuku a grafiky přidal LUCASFILM tentokrát také několik úchvatných animovaných lahůdek.

Snad největší radost jsem měl z toho, že INDY IV má svůj vlastní originální příběh. Trochu se sice podobá prvnímu filmu o Jonesovi, Dobývání ztracené archy, ale podoba je pouze povrchní. Dopravdy jsem si připadal, jako bych byl v kině a díval se na INDY IV - THE FATE OF ATLANTIS (Záhuby Atlantidy). Jones opět narazí na velkou archeologickou záhadu - objeví stopy po ztracené Atlantidě. Atlantis byla bájná země, údajně se nacházející kdesi mezi Evropou a Amerikou (ve hře ji však nacházíme trochu jinde...).

Indy objeví zvláštní kuličku, která je nabitá neznámou energií a složitou cestou zjišťuje, že by kulička mohla pocházet z Atlantidy. O jeho nález se samo-

zřejmě dozvědí všudypřítomní němečtí nacisté, kteří se jako obvykle snaží získat tajemství atlantské technologie pro sebe (esesáci jsou ve hře terčem všeobecného posměchu). Vtip vůbec není této adventury nijak cizí. Na rozdíl od MONKEYHO si však hra zachovává hlavně seriální linii, potřebnou k vytvoření tajemné, někdy až strašidelné atmosféry. Na strastiplné pouti provází Indyho jeho přítelkyně Sofie, která věčně není spokojená s jeho odvážným vystupováním. V průběhu hry několikrát ovládáte i ji, zatímco je Indy zaneprázdněn nebo v situacích, kdy prostě není na vybranou a vy musíte využít Sofiinu šarmu a výřečnosti.

U INDYHO IV můžeme částečně použít slovo textovka, protože texty se hra přímo hemží. Celé dlouhé pasáže probabujete s ostatními osobami okolo vás. Debaty se Sofií bývají zvláště svízelné, budete ji muset přesvědčit, aby

Indiana Jones

Lucasfilm, 1992

grafika 5, hudba 5, nápad 5, zábava 5
min. PC 286, VGA, 11 MB HD, dop. PC 386, Sound Blaster

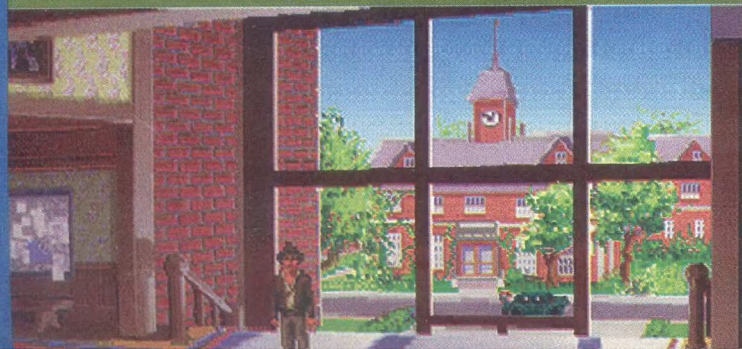
MS-DOS 93%
Amiga v přípravě

Můj chladný přístup k LUCASFILMU (již tak zviklaný MONKEYEM II) změnila vynikající adventura INDIANA JONES IV v úplnou euforii. Tak dokonalou a po všech stránkách perfektní adventuru jsem zatím viděl pouze na PC od SIERRY nebo na Amize od DELPHINE SOFTWARE.

Musím se přiznat, že hra INDIANA JONES III se mi, stejně jako film, vůbec nelíbila. Její pokračování s ní má naštes-

stála terčem vrhači nožů, nebo aby se dala vysadit do podezřelého otvoru ve stěně atd. Pro Amigu INDIANA JONES IV ještě není dokončen, ale jeho vydání je ohlášeno na září '92. Ujišťuji Amigáče, že JE na co se těšit. V mnoha aspektech mi INDY IV připadá ještě o mnoho lepší než MONKEY II a pokládám ho za vrchol produkce firmy LUCASFILM.

ANDREW



SCUMM - LOGICKÝ RYCHLÍK

Mohlo by se zdát, že rodina logických rychlíků je již dostatečně početná. Každý nový člen této rodiny je obvykle vítán nejistě a jen velice malé množství těchto her se stane takovou bombou, jakou byl v roce 1988 TETRIS - hra ve své kategorii dosud nepřekonaná. Nechceme zde ale psát jen o trhácích a superhitech, které zvirly hladinu průměru počítačových her a staly se duchovní náplní bezesných nocí mnoha herních maniaků. Pozastavme se tedy nad poměrně neznámou hrou, která ale rozhodně má svoje místo v rodině logických her. Kromě toho má jedno velké plus - je na osmibity.

Poměrně neznámá firma MAGIC DISC se rozhodla, že plně vyhoví označení logický „rychlík“. SCUMM je s výmí časovými limity snad nejvražednější hrou dosud spatřenou na obrazovkách počítačů. Ve většině případů platí, že po jednom chybném tahu je nutno zahrát si znovu. Ale proto je to rychlík, no ne? A o co tady vlastně jde? Princip hry je velice prostý - hráč pohybuje různobarevnými čtverečky - hracími kameny - po dvojrozměrných chodbách a prostorech (podobně jako SOKO-BAN). Když se ale spolu setkají dva čtverečky stejné barvy, vzájemně se vyruší, vygumují. Úkolem je samozřejmě vymazat všechny volné čtverečky na hrací ploše. S přibývajícím čísly úrovně přibývá čtverečků i barev. V dalších zónách již musíte spojit tři a více čtverečků a to je

pořádný nápor na mozkové závity. Kdo si neopatrně vygumuje potřebné hrací kameny, je definitivně ztracen. Poslední volný čtverec se bez druhého stejné barvy již nevymaže.

Reknete možná - nic moc, takových už tu bylo, ale stačí si hru zahrát jednou a nepochybně jejímu kouzlu propadnete. Programátoři MAGIC DISC pro vás připravili množství úrovní, při jejichž řešení se jistě pořádně zapotíte. K úspěšnému zvládnutí hry potřebujete jen umění rychlého a přesného ovládání joysticku a dávku logického uvažování - to jsou ale základní schopnosti každého počítačového hráče...

Po grafické stránce není SCUMM nic převratného, ale to u logických her není nijak na škodu. Ja tady ale jedna chybka, která podstatně snižuje „hratelnost“ (playability) - barevné odlišení hracích kamenů je velice nevýrazné, takže je prakticky vyloučeno hrát na černobílé televizi. Přesto je ale SCUMM hrou, která nedělá osmibitovým počítačům ostudu. Nezbyvá tedy než uchopit pevně joystick, koncentrovat své myšlenky a pustit se do toho. ICE

SCUMM

Magic Disc, 1990

grafika 3, hudba 0, nápad 4, zábava 4

C-64 60%
Sinclair, C-64

MARAUDER - STŘEL NEBO ZHYŇ

Kdo z majitelů osmibitových počítačů by neznal jméno firmy HEWSON CONSULTANTS. Při vyslovení názvu této softwarové firmy se okamžitě vybaví takové hry jako URIDIUM, PARADROID, RAINBOW ISLAND, NEBULUS, ALLEYKAT a řada dalších. O kvalitě této firmy svědčí i fakt, že s ní spolupracoval světově známý a uznávaný programátor Andrew Braybrook (EX. 8/91). HEWSON pronikla do podvědomí počítačových hráčů jednak vynikajícími náměty svých her, ale především jejich profesionálním zpracováním. Po technické stránce patří HEWSON na osmibitech mezi skutečnou elitu. Hra MARAUDER nás v tomto přesvědčení jen utvrdí...

MARAUDER je klasická dvojrozměrná „arcade“. Shora sledujeme pohyb jakéhosi bojového vozítka, které se při jízdě otáčí na všechny strany, střílí bezhlavě do nepřátel a vyhýbá se jejich zuřivým útokům. Není těžké uhodnout, kdo je pilotem tohoto vozítka. Hra možná někoho zprvu překvapí svým ovládáním, ale brzy si na něj jistě zvyknete. Otáčení do všech stran má své výhody - nemůže se stát, že na vás někdo „vyskočí“ ze zadu. Hráč má za úkol probít se šesti úrovněmi, které jsou

přeplné různými nepřáti v těch nejnastatistějších podobách. Hra je silně akční a vyžaduje velkou dávku postřehu a přesnosti při vyhýbání se smrtícím střelám a objektům, jako ostatně u každé arcade. Cesta příjemně ubíhá, spád - jedna potvora za druhou se odehrává na cestu do věčných lovišť a jen občasná ztráta života ruší příjemnou idylku vzdálené budoucnosti. Pozadí se často mění a dotváří tak představu o tváři budoucího světa. Zpočátku to je jakási měsíční krajina posetá krátery, fantastickými budovami, občas tady najdeme jezírko nebo osamělý strom. Další úroveň nás přenesne do světa vysutých plošin. Tady pozadí scrolluje ve dvou úrovních a vytváří tak dojem závratné výšky nad povrchem. Děj následující zóny se odehrává na letišti. Tady se setkáme se stojícími letadly, podivnými budovami, ale hlavně se zástupy bojovných nepřátel. Kdo se ale pořádně nesoustředí a nechá se unést sledováním krajiny, ten si moc nezahraje. Stačí chvilka nepozornosti a vozítko je proměněno v hromádku nepotřebného šrotu.

Grafickým provedením MARAUDER plně odpovídá vysokému standartu ostatních her firmy HEWSON. Okolní prostředí je zpracováno do nejmenších detailů, animace všech objektů je plynulá, přesná a rychlá. Nezbývá než přiznat, že programátoři HEWSON opět odvedli pořádný kus práce a i když nápad hry není zase tak originální, rozhodně by MARAUDER neměl chybět ve sbírce žádného osmibitového střílece. ICE

Marauder

Hewson, 1989

grafika 4, hudba 3, nápad 3, zábava 3

C-64 60%
Sinclair, Atari XL/XE

BLACK CRYPT - ČERNÁ HROBKA - POZOR NA ESTOROTHA

Pro proslavené hře „v hlavní roli“ DUNGEON MASTER od FTL a jejímu druhému pokračování CHAOS STRIKES BACK se po dlouhou dobu neobjevilo nic, co by se alespoň trochu kvalitou přiblížilo těmto dvěma gigantům. Určitý posun nastal až poté,

SOFTWARE spolu s dlouholetým herním gigantom ELECTRONIC ARTS pustila v letošním roce do oběhu hru nazvanou BLACK CRYPT (ČERNÁ KRYPTA). Jak již název napovídá, jedná se o další z řady fantasy her, v nichž se pohybujete v rozsáhlých komplexech bludišť,

a ten byl nucen stáhnout se do svých rozsáhlých katakomb. Našli se ale čtyři hrdinové, kteří se ho pokusili zlikvidovat přímo v jeho sídle. Estoroth je však porazil a demonstrativně jim vystavěl v jedenáctém podlaží pod zemí hrobky. Tuto skupinu tvořili Dvergar, Kaolic, Runetek a Oakraven.

Po této čtveřici se do katakomb vydalo ještě mnoho dalších dobrodruhů, kteří byli ovšem do jednoho poraženi. Jejich mrtvoly, kusy oděvu, další majetek a zbraně jsou rozházeny po celé kryptě. Je tam také spousta svítek s radami, z nichž ale ne všechny jsou pravdivé. Celý systém katakomb je ovšem neobvykle rozsáhlý, tvoří ho rovných třicet podlaží! Pravda, některá z nich jsou pouhými průchody mezi patry, avšak jiná leží na obrovské ploše. Naštěstí se hra sama mapuje, což nejen usnadňuje orientaci, ale je to i naprosto nezbytné. V průběhu hry totiž narazíte mimo jiné na neviditelné teleporty a neviditelné stěny, které jsou občas průchozí jen z jedné strany a konečně „spinnery“, které otáčejí celou skupinu o 180 stupňů. Tato místa nejsou v samotné hře vidět a mapa je proto nezbytnou nutností.

Vaše parta se tedy rozhodla dobýt kryptu a zabít Estorotha. Na začátku hry si musíte zvolit své čtyři postavičky, vybrat jim tvář, pojmenovat je a rozdělit akční body do dovedností jednotlivých charakterů. Velice důležité je, že každý z nich je specializován na určitou činnost. Partu doplňuje jen jeden opravdový bojovník (FIGHTER), který používá těžké zbraně jako např. meče či sekery. Ruční zbraně má v pravé ruce, v levé obvykle drží štít. Bojovníkovo místo bývá většinou vpředu. Vedle něj je umístěn



kněz (CLERIC), který umí používat lehké zbraně, jako válečné kladivo, železná dýtky (FLAIL) či palcát (MACE). Za nimi nalezneme klasického kouzelníka (MAGIC USER), který dovede kromě magie také házet noží. Posledním ze čtveřice je druid (ztěží přeložitelné označení lesních poustevníků z dávných dob). V rukou většinou drží luk a šípy. Všichni kromě bojovníka mají u sebe kouzelnou knihu a jsou schopni používat magii. Postavičky je pochopitelně možné přeskupovat v průběhu hry.

BLACK CRYPT je rozhodně hrou, která se plně vyrovná DM, CHAOSVI I BEHOLDEROVI. V mnoha ohledech je dokonce předčí, především díky skvělé grafice a poměrně velké rychlosti. Navíc se v průběhu hry skoro nic nedonahrává, což potěší. Z těchto a mnoha dalších důvodů tento program považují za zatím nejlepší tohoto typu. KIKI

Black Crypt

Electronic Arts, 1992

grafika 5, hudba 4, nápad 4, zábava 5
min. 1 MB RAM, dop. harddisk

Amiga 90%
MS-DOS



Odporná zelená potvora právě dostala zásah útočným kouzlem.

co firma STRATEGIC SIMULATIONS INC. uvedla na trh fantasy EYE OF THE BEHOLDER, hru až příliš nápadně podobnou svým předchůdcům. Donedávna to byly jediné hry tohoto typu, které stály za to. Před nedávnem se ale situace radikálně změnila. Poměrně neznámá firma RAVEN

plných zlých příšerek a démonů. Cílem je porazit zlého kouzelníka, který si říká Estoroth Paingiver. V zemi, kde se odehrává celý děj, skončila před nedávnem krutá „Černá válka“, trvajících čtyřicet hodin. Tento konflikt mezi mocnostmi dobra a Estorothem skončil naštěstí porážkou zlého černokněžníka





FORMULA ONE GRAND PRIX a další. Po všech těch moderních stíhačkách, ponorkách a formulích se firma MICROPROSE rozhodla přijít na trh se hrou, která je jakoby vzpomínkou na staré zašlé časy. V těch dávných dobách se ještě po obloze neproháněly ocelové stíhačky s proudovými motory a jadernými zbraněmi na palubě. Tenkrát ještě nebyly oceány zaměřeny gigantickými atomovými ponorkami. Tenkrát byla jiná doba, doba pro opravdové hrdiny, doba pro **Rytíře nebes...**

Hra KNIGHTS OF THE SKY nás zavede do období první světové války na západní frontě. Již od začátku hry je kladen veliký důraz na autentičnost a na vtažení diváka, přesněji řečeno hráče, do děje. Úvod hry tvoří krátké animované demo, znázorňující start historického letadla. Již zpracování tohoto demo je však originální - na monitoru se objeví filmové plátno jakoby vystřižené z doby počátku století - přes černobílý obraz „prší“, celý záběr se chvěje a vše doprovází dobová hudba. Při prvním shlédnutí jsem měl pocit, že vidím filmový týdeník z doby první světové války a jen titulky MICROPROSE mě přesvědčily o mém

Knights of the Sky

Microprose, 1991

grafika 4, hudba 3, nápad 4, zábava 4
min. PC 286, 640 KB RAM, EGA, dop. PC 386, 640 KB, VGA, Sound Blaster

MS-DOS 67%
Amiga, ST

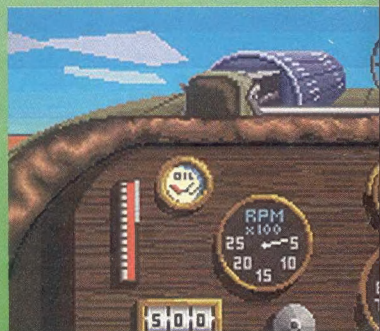
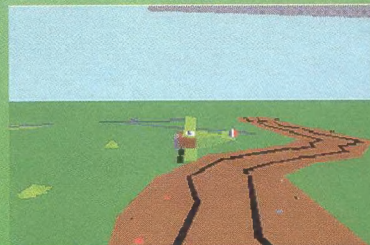
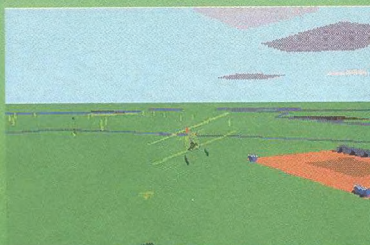
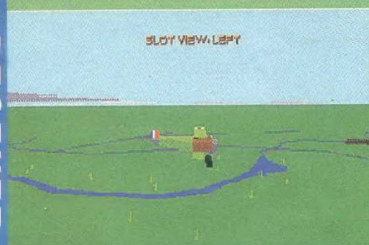
omylu...

Program nabízí několik variant hry, takže si každý může vybrat způsob podle svého gusta. K dispozici je trénink, kde si můžete zalétat s jedním z dvaceti historických letadel - francouzských, britských i německých - a osvojit si základní ovládání těchto strojů nebo si jenom tak zalétat nad bojištěm. Další možností je tzv. **Dogfight** - tady se můžete utkat s několika známými německými esy (Manfred von Richthofen, Rudolf Berthold, Oswald Boelcke) a vyzkoušet si svoje umění v četných vzdušných soubojích na život a na smrt. Je možno také sériově propojit dva počítače a změřit svoje síly s obzvláště krutým nepřítelem na druhém konci propojovacího kabelu.

Hlavní je ale volba bojových akcí - od začátku války na jaře 1916 až do konce v zimě 1918. Tady na vás čeká množství misí, které budete plnit po boku spojeneckých vojsk. Můžete si vybrat národnost, za kterou budete létat - Francie nebo Velká Británie, obtížnost hry ve stupních od 1 do 5 a můžete začít. Náplň misí je velice rozmanitá, takže se při plnění úkolů nebudete nudit - od hlídkování nad frontou přes sestřelování nepřátelských balónů, útoku na konvoje, doprovodu spojeneckých průzkumných letadel až po špionážní lety v týlu nepřítele a bombardování strategicky významných cílů.



Firma MICROPROSE je u nás dobře známa svými kvalitními produkty, převážně z oblasti **simulátorů**. Vzpomeňme například na hry F-19 STEALTH FIGHTER, F-15 STRIKE EAGLE I A II, SILENT SERVICE I A II,



FORMULA ONE GRAND PRIX - AŽ TUHNE KREV V ŽILÁCH...



Právě přichází čas, kdy je nejlepší zapomenout na textové a logické hry a všechny možné bezduché střílečky (alespoň mně se to povedlo na dost dlouhou dobu) a vrátit se k opravdu kvalitním **simulátorům**. Firma MICROPROSE nám k tomu dává skutečně skvělou příležitost. Hrou FORMULA ONE GRAND PRIX zcela jistě protrhne šedá a obyčejnost zpracování tohoto žánru na vašich počítačích.

Tato firma je herním znalcem známá zvláště tím, že od svého založení vyprodukovala již hezkou řadku pěkných simulátorů. Velice povedená byla například stavba železnice (RAILROAD TYCOON) nebo drancování námořních lodí a měst (PIRATES). Dobře dopadly také klasické simulátory SILENT SERVICE, F-15 STRIKE EAGLE, které se dočkaly již druhého přepracování. Výsledný efekt starých rozvrzaných letadel se kterými se dají dělat všelijaké krkolomné kousky byl opravdu vynikající (KNIGHTS OF THE SKY).

Jestliže hru FORMULA 1 necháte chvíli běžet bez vašeho zásahu, dočkáte se nepříteli dokonale demo. Ocitnete se totiž u jakési designerské firmy, která vyrobila vaši formuli, vidíte zde její para-

metry a počítačové zpracování. Hned na to však již sedíte za volantem, najíždíte na vás televizní kamery a nasazujete si tolik potřebnou helmu. Toto je asi nejslabší pasáž v jinak nadprůměrné hře.

Co se týče hudby, slyšíte ji pouze během úvodního demo a je typická pro tuto firmu. Zvukové efekty během závodu jsou na přijatelné úrovni, avšak myslím si, že mnohé v této oblasti by se dalo určitě vylepšit.

Daleko lépe se však tvůrcům povedlo zpracovat grafickou stránku hry. Při kroužlech, které provádějí s velice rychlou a do detailu propracovanou vektorovou grafikou tuhne opravdovým milovníkům trojrozměrného zobrazení nadšením krev v žilách.

Mimo samozřejmého pohledu z vozu je dána možnost výběru z dalších zajímavých pozic. Hlavní nabídku tvoří především pohled na formuli zezadu a zepředu, ale jako zdaleka nejlepší považují plynule sestřihané záběry z televizních kamer umístěných na vybraných místech tratě a sledující celou vaši jízdu. Při této volbě je sice složité pilotování, ale pocit, že sledujete svůj vlastní závod v přímém přenosu, za trochu námahy jistě stojí. Jako velice zajímavý nápad považují možnost zcela klidně sledovat závod z cizího vozu. Možnosti výhledu si přepínáte kurzorovými klávesami a klávesou "Del" a "Help".

Co každá hra potřebuje jsou malíčkosti dokreslující její tolik potřebnou atmosféru. Ve hře FORMULA ONE GRAND PRIX jsou to například obrázky z prostředí závodů, které slouží jako pozadí pod nejrůznější menu. V tom, že

Formula One Grand Prix

Microprose, 1991

grafika 5, hudba 4, nápad 3, zábava 5
Amiga 500, 500 Plus, 3000
min. 1 MB RAM, dop. externí drive

Amiga 86%
ST, MS-DOS v přípravě

sedíte ve skutečné formuli, vás také neustále utvrzují prázdné tribuny při tréninku nebo šmouhy na vozovce od pneumatik ostatních vozů.

Snad jediné mínus, které se ve hře vyskytuje, na vás číhá v podobě nekonečného přehazování disket (hra je na čtyřech disketách).

Po nahrání úvodního menu je vám dána možnost vybrání z 18 stájí a mnoha jejich jezdců. Pojmenovat si můžete mimo jiné také svůj motor. Originální je možnost zvolit více pilotů, mezi kterými pak počítač automaticky přepíná, vždy však můžete řídit pouze jednoho a o ostatní nemusíte mít obavu.

V průběhu hry si můžete nahrát nejen momentální pozici, ale také vaše rekordy nebo vám nastavené parametry vozu.

O trochu složitější je pak další setup (Help Options Setup), kde si můžete nastavit:

- samočinné brzdy v případě nebezpečí nebo ostré zatáčky
- automatickou převodovku
- srovnání vozu ve směru jízdy po smyku nebo nehodě (udělat pěkně „hodiny“ není vůbec nic těžkého)
- nekonečná životnost formule
- na trati se vám vyčárkuje čára, která

signalizuje nejvýhodnější a nejrychlejší možnost projet celého okruhu

f) informace o tom, na který rychlostní stupeň lze projet následující zatáčku

Během hry je možné tyto volby ovlivňovat klávesami F1 až F6.

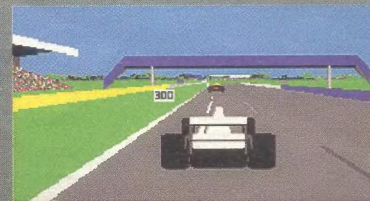
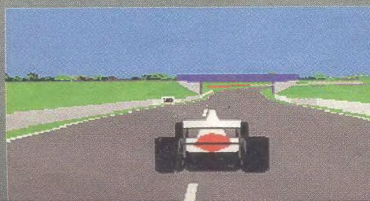
Můžete si také vyzkoušet trénink na kterémkoli okruhu bez ostatních pilotů. Originálně se povedlo autorům zpracovat výběr okruhů. Sledujete je z ptáčích perspektiv a je zde zakreslena nejen trať, ale i mosty, tribuny, lesy, přístavy, atd. Samozřejmě, že vše je dokonale vykresleno také v samotném závodě, včetně plachetnice vyčnívající z přístavu.

Další volba vám umožňuje jízdu výmoutou z mistrovství světa Formule jedna, kde samozřejmě jedete kvalifikační jízdu a potom samotný závod (jestliže nebudete absolvovat kvalifikaci automaticky se ocitnete na poslední startovací pozici). Velmi pěkně je zde zpracováno pořadí vozů na startu a statistické tabulky.

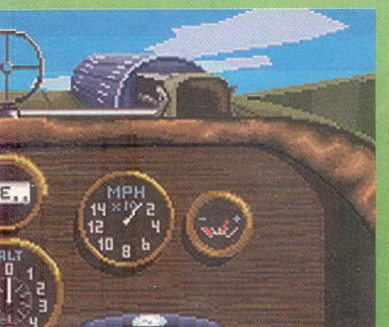
Samozřejmě, že nejlepší je projet si mistrovství světa pěkně od začátku a odněkdy si zaslouženě vybojovaný vítězný pohár. Body za prvních šest míst v závodě se vám sčítají do tabulky vašeho osobního bodování, ale také do bodování celé vaší stáje.

Že se jedná opravdu o kvalitní **simulátor** dokazuje také to, že si firma MICROPROSE najala zkušební piloty, kteří testovali i zpracování hry. Takže nezbyvá nic jiného, nežli vytáhnout formuli z hangáru, usednout za volant a pociťte přislápnout pedál plynu až na podlahu.

ROB



Hra je obohacena o několik maličkos-
tí, které však přispívají ke zvýšení
autentičnosti hry - po každém
letu se objeví několik strá-
nek z novin, kde si
můžete přečíst palco-
vé titulky s vaším
jménem a zprávy
o vašich vítězích
vzdušných soubo-
jích, ale dozvíte
se tady i skuteč-
ná historická
fakta, týkající se
válečných udá-
lostí v Evropě.
Postupem času
dojde i k rozšíření
strojového parku vaši
základny - zbrojní prů-
mysl dodává stále nová
a lepší letadla, a tak si časem
ten svůj starý, třesoucí se dvojplátník
vyměníte v hangáru za novější, který se
přece jen klepe o poznání méně...



Knights of the Sky
Microprose, 1991
grafika 4, hudba 3, nápad 4, zábava 5
A500, A500+, A3000
min. 1 MB RAM

Amiga 70%
MS-DOS, ST

Ve hře také navštívíte pár hospod,
zajdete si na party - tady všude se
dozvíte informace o nepřátelských stí-
hačích a pokud máte dost sil a kře-
venství, můžete se jim ve vzdušném sou-
boji směle postavit. Nebudou-li vám tyto
informace od kamarádů na večírku sta-
čit, můžete se podívat do svého zápisní-
ku, kde najdete jména a počty sestře-
lů nepřátelských pilotů spolu s jejich
fotografiemi.
Hlavní náplní hry je ale samozřejmě
létání a střelení. Tady je nutno říci, že
v tomto směru se hra skutečně povedla.
MICROPROSE jsou již v oboru letových
simulátorů staří mazáci, a KNIGHTS
jsou toho nejlepším důkazem.
Vektorová grafika je plná detailů a při-
tom animace neztrácí na své rychlosti,

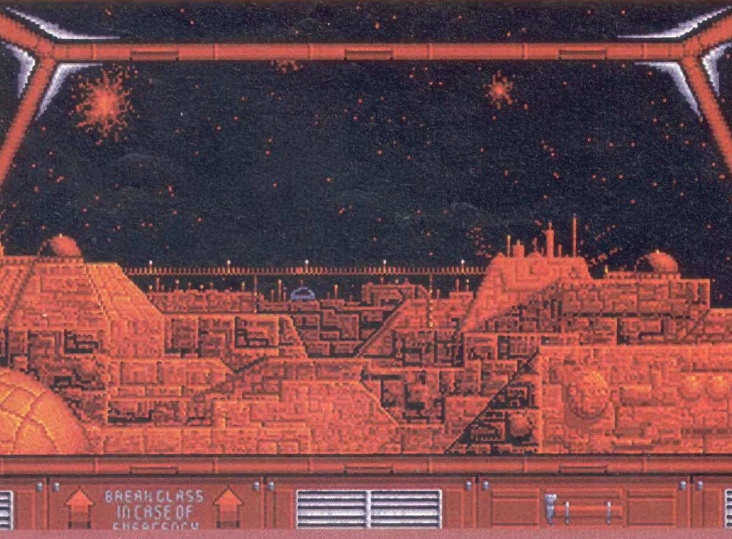
což je u simulátorů vůbec to nejdůle-
žtější. Také pohledů na letadlo je řada
a jsou výborně zpracovány. Když se
nabazíte pohledů z letadla, jsou tu vněj-
ší pohledy ze všech stran, pohled na
padající bombu ale hlavně dva poměrně
neobvyklé: **pohled „dálkového ovlá-
dání“** - jako by kamera stála na jednom
místě a letadlo bylo řízeno vysílačkou
a „**taktický pohled**“ - vnější pohled
v tom směru, kde se nachází nejbližší
letadlo (nepřátelské nebo spojenecké),
což velice usnadňuje orientaci. K přiblí-
žení atmosféry první světové války přis-
pívá i vlastní ovládání letadla - na roz-
díl od super moderních stíhaček je tady
všechno báječně nedokonalé - letadlo
se při letu chvěje, naklání, nedrží přes-
ně směr. Při ovládání letu stačí jen
nastartovat, přidávat a ubírat plyn
u motoru a plně se věnovat řízení letad-
la - žádné další ovládací přístroje
v letadle nejsou...
KNIGHTS OF THE SKY je hra, která
by rozhodně neměla chybět ve sbírce
žádného příznivce letových simulátorů
a firmy MICROPROSE. O tom, že létání
se starými letadly není zase tak nudné
nás již přesvědčila firma CINEMAWARE



se svými WINGS v roce 1990
a KNIGHTS nábývá v tomto přesvědčení
utvrzuje. Tak nezbyvá než znovu nastar-
tovat motor starého stroje a vzlétnout
do nebes vstříc novým dobrodružstvím
a hrdinským činům. Tally-ho chaps!
ICE

SUSPICIOUS CARGO - PODEZŘELÝ NÁKLAD - KOSMICKÉ DOBRODRUŽSTVÍ

Probudil jste se ve skleněné
rakvi tvaru válce. Odněkud se
ozývá tukaní na sklo. Pomalu
se probíráte z hibernace, otvíráte oči
a vzpomínáte si, že jste Jonah
Hayes, kosmický dobrodruh, že se
píše rok 2091 a že se nacházíte
v jednom z hotelů na Titanu.
Uvědomujete si, že jste s financemi
úplně na dně a vaším posledním
majetkem je vyřazená dopravní loď
„Lucky Lady“. Otvíráte tedy víko
rakve a u ní vás už netrpělivě čeká
zvláštní kurýr s dopisem. Píše vám
jakýsi pan Johnson zastupující spo-
lečnost Westlake Holdings Inc.
a v dopise vám oznamuje, že na
vaši loď byla uvalena hypotéka, ale
nabízí vám možnost, jak vše splatit.
Jde o převezení jakési podivné
bedny s neznámým nákladem
z Titanu na jednu z kosmických sta-
nic na orbitu Země. Nevíte, co si
o tom myslet, ale nemáte na vybra-
nou...
Tak takhle nějak začíná jedna z nej-
lepších her firmy GREMLIN
GRAPHICS nazvaná SUSPICIOUS
CARGO (Podezřelý náklad). Po bom-
bastickém intru doprovázeném výbor-
nou hudbou vás čeká velice zajímavě
vytvořená **textovka**. Obrazovka je roz-
dělena na několik částí, každá postava



ve hře se objevuje na miniaturním
monitoru, všechny příkazy jsou prove-
dены graficky a tudíž se nemusíte
vůbec dotknout klávesnice, pokud
nechcete. V některých místech si
dokonce můžete vychutnat i animova-
ný obrázek prostředí, ve kterém se
právě nacházíte. Ve hře se projdete po
Titanu, uprchnete galaktické policii

a budete se muset potýkat i s vetřel-
cem na palubě. Při cestě vás doprová-
zejí dvě umělé bytosti - holografický
obraz vašeho přítele Babbage, který
se na vás usmívá ze všech monitorů
na lodi, a uklízeč kyborg jménem
Wilbod. Samotná kosmická loď je roz-
dělena do několika sekcí, k pohybu
slouží kromě vlastních nohou i výtah.

SATURN PLANETARY MAP

SEARCHING SATELLITE MOOD DATA

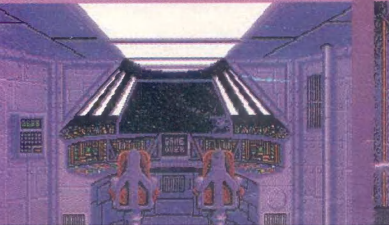
SATELLITE	DIALECT	MAGNITUDE	PERIOD
ATLAS	24416	18.0	2.682
JANUS	13141844	14.5	0.245
MIAS	244	12.9	0.441
DIONE	246	10.3	2.131
TITAN	3201	8.4	15.445
HYPERION	21841454124	14.2	21.271

V úvodním demu budete svědky dramatického
vyhledávání hlavního hrdiny.
Chodit se dá ovšem přímo na dokonale
provedené mapě, která zahrnuje
i „space shuttle“, stejně jako ostatní
místa mimo loď. Hra je mimo jiné také
plná akčních scén, kde musíte uplatnit
svoji rychlost, postřeh a inteligenci.
Mimo chodem, nikomu z nás se nepo-
dařilo ani po totální pařbě hru dokon-
čit! Celkově se mi CARGO líbí, firma
GREMLIN GRAPHICS, známá spíše
akčními hrami, zase jednou předvedla
mistrovský kousek.
KIKI

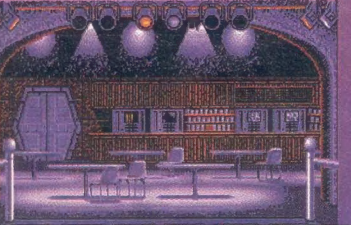
Suspicious Cargo
Gremlin Graphic, 1992
grafika 5, hudba 3, nápad 3, zábava 4

Amiga 66%

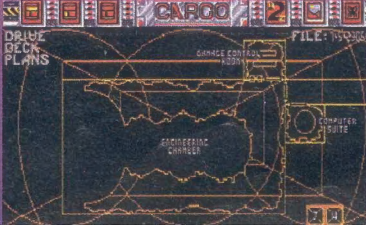
V kabině korábu Lucky Lady právě skončila
dramatická hra INVADERS.



V diskotéce na palubě kosmické lodi si kromě
hledání různých předmětů můžete poslechnout
i výbornou hudbu.



V lodi se budete pohybovat podle přehledné
mapy...



Pohled na kosmodrom.



Ceny s daní platné pro září 92

Rozšíření paměti pro počítač AMIGA 500

1,8 MB RAM neosazena	1.580,- Kčs
1,8 MB RAM osazena na 0,5 MB.....	2.070,- Kčs
1,8 MB RAM osazena na 1,0 MB.....	2.590,- Kčs
1,8 MB RAM osazena na 1,5 MB.....	3.250,- Kčs
1,8 MB RAM osazena na 1,8 MB.....	3.850,- Kčs

Rozšíření paměti pro AMIGU 500 Plus

1 MB CHIP RAM.....	2.250,- Kčs
--------------------	-------------

Samotné šváby do paměťových karet

čipy kvalitních značek (např. Siemens) pro rozšíření paměti 1ks.....	162,- Kčs
----------------------------------------------------------------------	-----------

Monitory

C1084 S14" barevný stereo monitor.....	10.800,- Kčs
----------------------------------------	--------------

GVP Harddisky

A500-HD8+0/52, HARDDISK pro A500 i A500 Plus.....	16.900,- Kčs
---------------------------------------------------	--------------

A500-HD8+0/105, HARDDISK pro A500 i A500 Plus.....	22.500,- Kčs
----------------------------------------------------	--------------

Turbokarty

U 1101 14 MHz.....	1.660,- Kčs
--------------------	-------------

Ostatní

KABEL AMIGA - AMIGA	270,- Kčs
---------------------------	-----------

A520, HF MODULATOR	990,- Kčs
--------------------------	-----------

Joysticky

QS 101 jednoduchý joystick.....	164,- Kčs
---------------------------------	-----------

QS 102 jednoduchý joystick.....	220,- Kčs
---------------------------------	-----------

QS 102P jednoduchý joystick s mikropínačem.....	252,- Kčs
-------------------------------------------------	-----------

QS 111A jednoduchý joystick s mikropínačem a autofire	324,- Kčs
-------------------------------------------------------------	-----------

SJ 119 junior joystick.....	172,- Kčs
-----------------------------	-----------

SJ 122 autofire joystick.....	228,- Kčs
-------------------------------	-----------

SJ 124 autofire joystick s mikropínačem	367,- Kčs
-----------------------------------------------	-----------

SJ 126 profi joystick.....	488,- Kčs
----------------------------	-----------

SJ 127 autofire průhledný joystick s mikropínačem.....	710,- Kčs
--------------------------------------------------------	-----------

Kromě tohoto výtažku z naší nabídky Vám nabízíme
možnost jakýchkoli oprav a úprav **AMIGY a C64**

Napište si o podrobnou nabídku.

POZOR!!!

Firma **AMIUM** připravila pre užívateľov počítačov
AMIGA niekoľko softwarových noviniek!

"PBX - Národné prostredie" - súbor programov pozostávajúci
z fontov,
ovládačov klávesníc
a ovládačov tlačiarň,

kde po inštalácii umožňuje na počítači **AMIGA** používať češtinu a slovenčinu
a texty vytlačiť na všetkých štandardne dodávaných tlačiarňach.

cena 320,- Kčs

"CMan - Computer Aided Managing" - súbor programov
v graficky príjemnom užívateľskom prostredí pre malých a stredných podnika-
teľov. Obsahuje nasledovné oblasti:

**termínový kalendár,
personálna a obchodná agenda,
fakturácie,
účtovníctvo,
bankové operácie,
skladové hospodárstvo.**

Konečná konfigurácia na základe požiadaviek budúceho užívateľa.
Záujemcom zasielame demo disketu.

Cena od 3 000,- Kčs

Realizujeme dodávky **DTP a DTV** konfigurácií na báze počítača

AMIGA vrátane bohatého výberu príslušenstva.

PRVÁ POMOC - SERVIS PRE POČÍTAČE AMIGA:

hot line - 07/821573

Objednávky zasielajte na adresu:

AMIUM - objednávková služba

P.O.Box 23

835 32 BRATISLAVA

Computer Equipment

ve spolupráci s firmou

Microprose

uvádí na československý trh
originální verze

počítačových her

A.T.A.C, AIRBORNE RANGER, B17 F. FORTRESS, CIVILISA-
TION, COVERT ACTION, CRISIS AT THE CREMLIN, DARK-
LANDS, F11 7A NIGHT HAWK, F15 II, F15 STRIKE EAGLE,
F19 STEALTH FIGHTER, FALCON MISSION DISK, FALCON
3.0, FORMULA ONE GRAND PRIX, GUNSHIP 2000, GUNS-
HIP, HYPERSPEED, KNIGHTS OF THE SKY, M1 TANK, MIC-
ROPROSE SOCCER, MICROPROSE GOLF, PIRATES, PRO-
JECT STEALTH, RAILROAD TYCOON, RED STORM
RISING, SILENT SERVICE, SILENT SERVICE II, SPECIAL
FORCES, SUPER TETRIS, TETRIS CLASSIC... aj.

pro počítače typu IBM PC, Amiga, Apple Macintosh, C64,
Amstrad a Spectrum v cenách od 540,- do 2 390,- Kčs.

Těšíme se na Vaší návštěvu v naší prodejně
v Branické 107, 147 00 Praha 4,
tel. 461311/461293, fax 462583/437341.

Dále Vám Computer Equipment nabízí více než 10 000 SW
produktů, z nichž téměř 300 je popsáno v novém rozšíře-
ném vydání barevného Katalogu Software Jaro'92. Pro
majitele katalogu Podzim'91 dodáme doplněk zdarma.

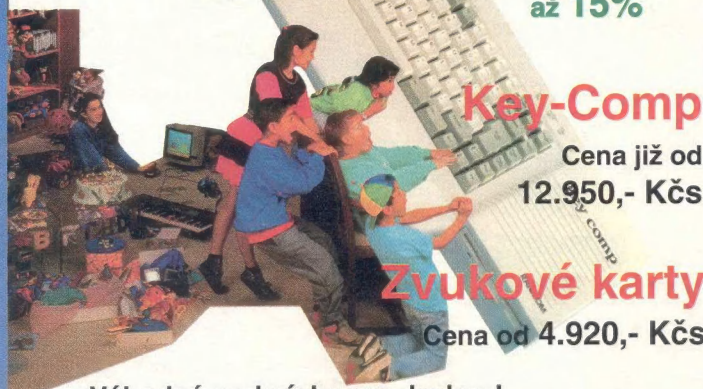
Software z celého světa, to je **Computer Equipment!**



IDCS Praha s.r.o.
prodejna BELCOM
Mikovcova 7
120 00 Praha 2

20.8. - 30.9.92

Letní sleva
až 15%

**Key-Comp**

Cena již od
12.950,- Kčs

Zvukové karty

Cena od 4.920,- Kčs

Výhodné podmínky pro dealery!

SOUND GALAXY BX

Fully
AdLib &
Sound Blaster
Compatible

Sound Blaster, AdLib Compatible
11 Voice FM Synthesizer
Digitised Audio Playback (DAC)
Digitised Audio Recording (ADC)
Built-in MIDI Interface
Built-in Amplifier
Game Port
Bundled Software

FREE
SPEAKERS

THE PINBALL DREAMS - PINBALLOVÉ SNY A SMRTELNÉ VÝKŘIKY!



Simulace PINBALLU nejsou příliš častým námětem počítačových her. Několik se jich objevilo na ZX Spectru, ale kromě **Advanced pinball simulátoru** od CODE MASTERS to byly vesměs marné pokusy o dosažení hráčské nirvány. Na Amigu donedávna nebyl vytvořen žádný pinball, pravděpodobně si nikdo netroufal do něčeho podobného se pustit. Ani v nejmenším jsem neočekával, že hned první pokus o vytvoření realistického pinballu se vydaří tak skvěle jako hra **PINBALL DREAMS**. Skupina švédských programátorů, kteří si říkají **DIGITAL ILLUSIONS**, vytvořila tento perfektní simulátor pro softwarovou společnost 21ST CENTURY ENTERTAINMENT.

Již předběžná hodnocení v západoevropských časopisech napovídala, že se máme doopravdy na co těšit. Abych pravdu řekl, když se mi hra dostala do rukou poprvé, řekl jsem si: „Je to sice pěkné, ale nic moc“. Po určité době jsem však zjistil, že paňani okolo mne nový **PINBALL** docela hrají a že se neustále hádají, kdo získal více bodů. Nedalo mi to a pustil jsem se do pinballu s velkou vervou. Zanedlouho jsem zjistil, že pinball nemusí být jen ubohé pinkání míčkem, kde záleží většinou na štěstí. To,

co vytvořili **DIGITAL ILLUSIONS**, není normální pinball, je to vskutku **PINBALL DREAM (PINBALLOVÝ SEN)**. Po několika dnech, kdy se má Amiga stala jedinou účelovým simulátorem pinballu, jsem překvapil kamarády vytrvalým poskakováním při chůzi a blábolněním o různých pinballových fíntách.

Hra začíná slušně propracovaným intermem, které již trochu napovídá, že se vám do ruky dostalo cosi kvalitního. Program se totiž nahrává velice krátce, netočí křečovitě diskem jako např. textovky od SIERRY a sama si automaticky načte externí disketovou jednotku (od jisté doby mi poslední jmenovaná věc připadne jako značný luxus, jelikož mnoho nových her druhý drive prostě ignoruje). Nejvíce však zaujme bezvadná hudba, která naznačuje, že spunt do uší můžete odložit. V základním a jediném menu hry si tlačítky **F1, F2, F3 a F4** volíte čtyři různé pinbally - vesmírný **Ignition (Zapálení)**, western **Steel Wheel (Ocelové kolo)**, hudební **Beat Box (klapkobrnkostroj)** a horor **Nightmare (Noční můra)**. Každý ze jmenovaných má svůj originální nápad, osobitou hudbu a vlastní taktiku hry. Tlačítko **Space** vám odhalí obrazovku s největšími pinballovými machry, tj. tabulku nejvyšších score. Právě tato tabulka mne rozzuřila pokaždé, když jsem uviděl na první pohled nepřekonatelný rekord 13.000.000 bodů. Upozorňuji však, že na různých pinballech přibývá vaše score různou rychlostí - např. u **Steel Wheel** často dostanete tři milióny bodů již po několikátém odpálení míčku, kdežto v **Ignition** si je mnohdy musíte pořádně vypotit.

Grafika pinballů je perfektní. Hrací plocha zabírá vždy zhruba dvě obrazovky, které se posunují spolu s míčkem. Pohyb míčku i obrazu je až neuvěřitelně plynulý. Na hrací tabuli se nachází spousta různých překážek, pružinek, tla-



čitek a speciálních drážek či zářezů, takže máte pocit neustálého dění a pohybu. Každý pinball má své vlastní fínty. Vezměme si třeba první - **Ignition**.

Na začátku této hry se musíte míčkem trefit do blikajícího otvoru, aby se vaše score neustále násobilo dvěma. Strefujete-li trojici tlačítek nad klapkami, postupně rozsvěcujete nápis "IGNITION", za jehož zkompletování dostanete mraky bodů. Ze všeho nejdříve se však snažte několikrát prohnat míček pravoúhlym **Boosterem (urychlovačem)**. Až se vám to povede, rozsvítí se šipky v levé části tabule. Strefíte-li se rychle do místa, kam ukazují, dostanete život navíc. Vystřelíte-li míček doleva nahoru, dostanete speciální odměnu a nyní pozor - tlačítky doleva doprava již nyní neovládáte klapky, ale rozsvícené body, označující místa, kudy již míček proletěl. Rozsvítíte-li všechny čtyři otvory, bude se vaše score násobit dvěma, třemi, atd. Míček můžete zrychlit také tím, že rozsvítíte nápis "FUEL" levé části obrazovky. Hrací plocha skrývá ještě spousty dalších odměn, rozsvítíte-li např. nápis "LIGHT" nebo tři obdélníková tlačítka vlevo nahoře atd.



Zapadne-li vám míček do postranních uliček, není ještě ztracen. Zvedněte klapku, pod kterou se míček nachází a tlačítkem **Space** bouchněte do hracího stroje. Pokud budete šikovni, míček vyskočí na protější klapku, kterou jej můžete vystřelit zpět do hry. Boucháním do stroje můžete dosáhnout i jiných výhod. Padá-li vám na začátku hry míček do otvoru, který neblíká, zkuste míček vyrazit a dosáhnout dvojitého score. S boucháním to však nesmíte přehánět, jinak stroj pokazíte a ztratíte život.

Kalkulace pohybu míčku, jeho odrazy a zrychlení jsou natolik realistické, že vzniká téměř dokonalá iluze přirozené

gravitace. Proletí-li míček **Boosterem**, stane se rychlejší a úhly jeho odrazu se stanou velmi ostré. Mnohdy ani nevíte, jak se stalo, že míček vylétl ven z obrazovky.

To nejlepší jsem si nechal nakonec. Hudební a zvukové zpracování hry je jistě mistrovský kousek. Každý pinball má svou atmosférickou melodii a vynikající zvuky. **Steel Wheel** je doprovázen klasickou westernovou hudbou. Strefujete-li různé tlačítka a pružinky, ozývá se zběsilá střelba, dusot koní, různé praskání a bouchání. Pokud pro-



ženete míček drážkou, slyšíte pískání lokomotivy, atd. Získáte-li určitou praxi, naučíte se míček posílat do správných míst a zvuky se spojí v natolik realistické pozadí, že se vám vybaví divoký západ. Podobně je tomu i v **Beat Boxu**, kde se zvuky skládají z bubnů, tleskání a jiných rytmických efektů. V **Nightmare** slyšíte nejen vrzání dveří, hromy a blesky, ale i různé skřeky, chropot a smrtelné výkřiky. Zvuk je prostě super!

Celkově mne hra **PINBALL DREAMS** velice potěšila. Je skvěle propracovaná a jistě dala svým tvůrcům spoustu práce a námahy. Výjimečně dobře jsou řešeny zvuky a realistický pohyb míčku. Tato hra není žádný simulátor, je to doopravdický pinball se vším, co k němu patří a možná ještě trochu víc. **DIGITAL ILLUSIONS** vytvořili hru, které se bude vskutku těžko konkurovat. Všem čtenářům **EXCALIBURU**, kteří mají Amigu, nebo alespoň možnost si na ni občas zahrát, vřele doporučuji zkusit si tento mistrovský pinballový sen. **ANDREW**

The Pinball Dreams

Digitat Illusions, 1991

grafika 5, hudba 5, nápad 4, zábava 5

Amiga 90%

NOVINKY - CO NOVÉHO OD SIERRY? (KING'S QUEST 6, SPACE QUEST 5, HERO'S QUEST 3)

Jak jsme vám v minulém čísle slíbili, podáme vám v této rubrice několik informací o nových hrách. Ve svých dopisech jste nám často vytýkali, že se zabýváme příliš starými programy. Tento skuz byl dán hlavně zdoluhavými termíny černobílých tiskáren. Mnohdy jsme napsali recenze na úplné novinky, které vyšly až v době, kdy popisované hry již vůbec nové nebyly. V této rubrice nebudeme uvádět, na který typ počítače zmíněné hry jsou k dispozici. Bylo by dost neseriózní prohlašovat o zcela nové hře, zda se již tvoří na několik typů počítačů najednou. Abych pravdu řekl, nemáme v tomto směru ani dostatek informací.



obr. 1: KING'S QUEST VI - Heir to they go tomorrow

Co nového od SIERRY

Asi nejvíce očekávaným projektem je pokračování **KING'S QUESTU**. Poslední **KING'S QUEST 5** byl grafickou lahůdkou, ale **KING'S QUEST 6** „HEIR TO THEY GO TOMORROW“ je nakreslený ještě mnohem lépe (viz obr. 1). Hlavní hrdina hry - princ Alexander se zamiluje do dcery zámožného krále, princezny Cassimry. Jak to již v pohádkách bývá, princezna je unesena zlým vezírem do jeho ostrovní říše. Vezir touží po princeznině bohatství a chystá spěšný sňatek. Náš hrdina se za pomoci kouzelného zrcadla vydává po vezírových stopách. Jeho úkolem je projít celkem 12-ti ostrovy, nežli získá svou vyvolenou zpět. Na každém ostrově ho čeká jeden úkol, nakonec se Alex dostává na ostrov královský, kde bude muset zachránit svou Cassimu. Hra se skládá z mnoha scénérií, budete procházet zemí mrtvých, zemí květů, atd. Uvedení tohoto programu na trh **SIERRA** předběžně ohlásila na září 1992.

Zanedlouho po tom, co sieračtí tvůrci **SPACE QUESTU** prohlásili, že díl čtvrtý je definitivně poslední, převzal žezlo

DYNAMIX a vytvořil **SPACE QUEST 5 - „ROGER WILCO AND NEXT MUTATION“**. Tento díl má být jakousi parodií na **STARTREK** a na vesmírné lety vůbec. Roger letí napříč galaxií ve zchátralé, polorozpadlé raketě s víceméně debilní posádkou. Stejně jako ve hře **STARTREK** od firmy **INTERPLAY** má Roger pod svým dozorem i celou posádku, která poslouchá (alespoň by měla) jeho rozkazy. **DYNAMIX** prohlásil, že **SQ 5** by měl být naprogramován ve stylu ironického komiksu. Původní tvůrce se na nové hře takřka nepodílí, pracují pouze na některých kosmických scénériích. Hra vyjde v srpnu 1992.



obr. 2: HERO'S QUEST - The quest for glory III

V redakci nejvíce očekáváme třetí díl **HERO'S QUESTU** nazvaný **THE QUEST FOR GLORY III - „WAGES OF WAR“** (viz obr. 2). Jako první ze své série se tato hra ovládá myši. Co se grafiky týče, **SIERRA** tuto hru pokládá za vrchol své tvorby. V redakci máme zatím jen demo, ale řeknu vám, něco takového jsme ještě neviděli! Příběh se odehrává v mystické zemi **Taura**, v prostředí pralesů a savan. Našeho hrdinu do těchto končin přivádí pozvání bojovnice **Uhury** a livho člověka **Rakeeshe**, kteří jsou dobře známi všem, kdo hráli předchozí díly. Ve zmíněné bájně zemi se schyluje k válce a vaším cílem je této zkáze zabránit. Hra je silně bojovně zaměřena, na cestách mezi bojovými kmeny obývajícími džungli potkáte soupeře různého druhu. Dále by u této hry měla být zvláště zdůrazněna interakce mezi jednotlivými charaktery, náš hrdina bude často potřebovat pomoc ostatních a bude je muset i složitě přesvědčovat. **SIERRA** prohlásila, že **HQ 3** přijde na trh „co nejdříve“, takže ho můžeme očekávat okolo října (snad). **ANDREW**

AGONY - SE SOVOU PROTI PŘÍŠERÁM

Jednou z posledních novinek anglické firmy PSYGNOSIS, která se proslavila především díky hře SHADOW OF THE BEAST, se letos stala další akční hra nazvaná AGONY. Hry od PSYGNOSIS se vyznačují výbornou grafikou a zvukem, ale tyto dva klady jsou obvykle doprovázeny slabým a bezduchým námětem, který potom celkově snižuje hrátelnost hry. V tomto ohledu AGONY skutečně neklamala; po grafické a především zvukové stránce je to jedna z nejlepších her, které se v poslední době objevily, jinak je to ale průměrná, i když poměrně originální **střílečka**.

Po krátkém intru, ve kterém kluci od PSYGNOSIS použili interlace mód, se objeví dokonalý obrázek rozbouraného moře s temnými skalami v pozadí. Malý ptáček vysoko na obloze už dává tušit, o co půjde. Ano, v AGONY nepobíháte s panáčkem, nýbrž letíte se sovou. Není to ale obyčejný výr či puščík, jedná se o **bojovou sovu**, která je tvrdě vyzbrojena jakýmisi silovými poli různé velikosti, jimiž likviduje nepřátele. Těmi se to ve hře jen hemží. Kromě silových polí může sova použít také dva ochranné štíty v podobě mečů, ale

to je vše, co má chudinka k dispozici. Jak již tedy obrázek napověděl, v první úrovni prolétáváte nad mořem s horami v pozadí. Úžasné je dokonale odstínované nebe, stejně jako naprosto plynulý scrolling v několika paralaxních rovinách. Ještě lepší je ale hudba, kterou je celá hra doprovázena, to už je vskutku agónie. Na konci každé úrovně musíte s ubohou sovou odstřelit hlavní příšerku, což nepřekvapí. Ale to už prolétáváte nad vodopády, které se časem změni v prales, a nad bažinami ležícími v temně modrých hvězdech. Časem se krajina změni ve svahy porostlé hustými lesy s osamělými okrovými skalami v popředí, které postupně přecházejí v temně rudé obrysy příkrých skalních stěn... Jak říkám, grafika je skutečně z těch nejlepších. Efektivní je také animace sovy, její nádherné mávání křídel a třepotání nožiček. Pokud jde o hrátelnost, v posledních třech úrovních se potvůrky tak trochu přemnožily a občas je na obrazovce dost veselo. Někdy mezi výbuchy gejzírů ohně, zuřivou střelbou démonů a poletování desítek dalších zrůd prostě není k hnutí. Jinak je ale AGONY dohratelná, i když obvykle po totálním nasazení sil. Je to ale typ hry, ke které se už nevrátíte, jakmile ji jednou dohrajete. Jednoduchost námětu je skutečně zřejmá. Přesto je AGONY jednou z lepších akčních her, které se v poslední době objevily.

KIKI



Agony

Psychonosis, 1992

grafika 5, hudba 4, nápad 3, zábava 4

Amiga 78%
MS-DOS



FANTASTIC VOYAGE - FANTASTICKÁ PLAVBA DO NITRA LIDSKÉHO ORGANISMU

Pradávným snem lidstva je podívat se do vlastního nitra. Z tohoto námětu těží například režisér Steven Spielberg ve svém skvělém filmu INNERSPACE, kde se vědcům "trošičku" vymkl z rukou experiment se zmenšením člověka a pichnutím ho v malé raketě do králíčího těla. V poslední chvíli se za dramatické honičky povede jistému doktoru píchnout obsah injekční stříkačky (onen člověk) do nic netušícího občana Spojených států. Hra FANTASTIC VOYAGE sice čerpá z velmi podobného

soudku, ale ani zdaleka nedosahuje takových kvalit a zábavy jako již jmenovaný film.

Během úvodních titulků hry byla použita naprosto vynikající grafika spojená s téměř dokonalou hudbou. Samotná hra nás pak přesvědčuje pouze o ucházejících zvukových efektech a přijatelné grafice. Plus, které je možno grafice přičíst, je zejména pohyblivost objektů na obrazovce a dokonalost synchronizace vaší ponorky.

Přijatelné demo, které vás po zahájení

hry čeká, je asi vše, co vás při pouze třech životech ve hře zaujme. Ocitáte se v dokonalé ponorce, která je spolu s vámi zmenšena do miniaturních rozměrů a téměř okamžitě se nacházíte v některé z cév nebo tkání lidského organismu.

Vášim úkolem je zničit spoustu bakterií a cizopasníků, kteří se s vámi vůbec nechtějí přátelit. V dolní části obrazovky je počet získaných bodů, hlášení o přicházejících nebezpečích, ale také stav paliva a kyslíku. Během hry musíte po obojím neustále pátrat a doplňovat. Bohužel nechápu, jak se v těle může v různých tkáních povalovat takové množství paliva pro vaši ponorku. Nacházíte zde také

několik typů střel, které jsou určeny pro různé druhy neustále se rodících bakterií. Zvláštnosti jsou například injekce na zmrazení chlopní, které se za pravidelného rytmu stále otevírají a zavírají.

Firmě CENTAUR SOFTWARE se povedlo vytvořit klasickou nehratelnou **střílečku** a to již při volbě „easy“. (Přál bych si vidět člověka, který hru poctivě dohrál při volbě „pro“). Ale každému, kdo si **Fantastickou plavbu** nechce nechat ujít, přeji pevný joystick a ještě pevnější nervy.

ROB



Fantastic Voyage

Centaur Software, 1991

grafika 4, hudba 2, nápad 3, zábava 2

Amiga 48%
Sinclair, C-64



PC kompatibilní

Počítače PC jsou nejrozšířenější počítači na světě. Mají široké využití v administrativě, průmyslu, ale i na výuku a hry. Protože je vyrábí a prodává mnoho firem, jejich ceny prudce klesají. Stávají se tedy dostupnými i pro naše domácnosti.

Pokud si koupíte levnější PC, hry na nich mohou být pouze pomalejší, v horší grafice, ale může se stát, že nepůjdou vůbec spustit.

Na našem trhu dnes můžete koupit tyto PC: XT, AT 286, 386SX, 386DX, 486SX a 486.

Počítače XT seženete už asi jen použité, neboť se již nevyrábí. Jsou pomalé, hry roku 91 a 92 již na nich povětšinou nechozí. K XT-ěčkům jsou připojeny disketové mechaniky 5,25" - 360 KB, v lepším případě 3,5" - 720 KB. Proto každá hra, která je více než na jednu či dvě diskety vede k neustálému vyměňování disket (ostatně tak jako u AMIGY). Jistým řešením je zde tzv. hard disk. Ten má kapacitu minimálně 20 MB a je mnohem rychlejší. Dalším problémem XT-ěček jsou grafické karty, které jsou povětšinou CGA nebo Hercules. Jsou dvou nebo čtyřbarevné, s malým rozlišením a proto také většinou s monochromatickým monitorem. XT-ěčko tedy stačí pouze na hry nenáročné, avšak může být dobré i pro začátečníky, kteří se chtějí učit programovat. Jeho cena také není vysoká - do 10.000 Kčs.

Počítače AT 286 jsou přibližně 5-krát rychlejší než XT na 4.77 MHz, mají disketové mechaniky 5,25" - 1.2 MB nebo 3,5" - 1.44 MB. Grafickou kartu VGA/256 barev, která je dnešním standardem PC nebo starší EGA/16 barev. S VGA grafickou kartou již nebudete mít potíže se spuštěním drtivé většiny her (min 95% jich spustíte). Zbývajících 5% tvoří hry starší vyžadující CGA karty nebo hry doslova z posledních dnů, které vyžadují Super VGA karty - ale o tom až později). Pokud chceme použít k zobrazování televizi, musíme mít speciální kartu a navíc obraz není příliš kvalitní a proto doporučujeme barevné monitory. Také hard disk je zde rychlejší a o větší kapacitě (většinou 40 nebo 80 MB).

Počítače 386SX a 386DX. Verze DX se liší pouze tím, že je plně 32-bitová a tedy i rychlejší (asi 6-krát rychlejší než 12 MHz 286). Pokud 386-ku vybavíte 4 MB RAM a Super VGA kartou, spustíte prakticky všechny hry a na 33 nebo 40 MHz již nebudete mít problémy ani s trhaností složitějších her jako Wing Commander II. Super VGA karta má výhodu v tom, že je rychlejší, poskytuje větší rozlišení (s 1 MB Video RAM má 1024x768 / 256 barev). Hry toto rozlišení zatím nevyužívají, povětšinou jsou v 320x200 / 256 barev, avšak hry na CD-ROM nebo hra LINKS 386 PRO atd. se již módy 640x480 / 256 barev používají.

Počítače 486SX a 486 mají v sobě matematický koprocesor, který se jinak do 286 a 386 musí dokupovat. I když koprocesor třeba 20-krát urychlí matematické výpočty, u her to není znát, neboť ho zatím až na některé (Falcon 3.0) nevyužívají. 486-ky je rozhodně škoda jen na hry.

Pokud si koupíte PC, můžete jej stále zdokonalovat přikupováním pamětí, větších hard disků, lepších grafických karet a mnohých dalších komponentů. Mýš je v mnohých případech nepostradatelná, stejně jako analogový joystick, který není totožný jako na počítačích AMIGA a jiných (připojuje se na tzv. game port). Lepší kvalitu zvuku a v mnohých případech i řeči docílíme hudební kartou jako je Sound Blaster apod., s kterou potom jistě předčíte vaše kolegy Amigou.

JCH

Amiga

Commodore Amiga 500 je typickým herním počítačem, i když některé jeho vlastnosti jej staví o několik let před konkurencí, o které se tvrdí, že je profesionální. Současný běh několika programů je zřejmý u počítačů Apple Macintosh Quadra pouhým reklamním trikem (např. při formátování disku se Quadra zcela zablokuje). Asi 30x pomalejší Amiga 500 zvládá totéž "levou zadní". Skvělá je u Amigy také rychlá

grafika a animační schopnosti. Amiga je rychlostně asi na úrovni PC-AT 286.

Amiga 500 má 512 KB paměti RAM, 3,5" disketovou mechaniku 880 KB a většinu her zobrazuje v režimu 320x200 (nebo 256) bodů při 16 nebo 32 barvách z palety 4096 barev. Existují také hry, které používají speciálních grafických módů a docílují tím více barev (viz např. Agony v tomto čísle Excalibur). Někdy využívají hry módu HAM, který dokáže zobrazit všech 4096 barev současně. Vzhledem k nižší rychlosti a paměťové náročnosti se HAM mód při hrách zatím příliš nevyužívá. V základní sestavě je myš. Joystick si můžete vybrat z široké palety devítikolových joysticků, z nichž většina má uvedeno, že se hodí k Amize.

Hry na Amigu jsou většinou vyráběny tak, aby vystačila vestavěná disketová jednotka. Některé hry potřebují 1 MB RAM a dvě disketové mechaniky. V poslední době se objevily hry, které jsou na pěti a více disketách a které se bez harddisku (stačí 20MB) neobejdou.

Amiga má také jednu výhodu - nevýhodu. Obrazový výstup má přizpůsobený televizní normě a proto můžete Amigu připojit přímo na televizi pomocí SCART kabelu (RGB signál) a obraz je pak téměř stejné kvality, jako z monitoru A1084s. Pokud televize SCART konektor nemá, musíte k Amize dokoupit modulátor a pak připojíte televizi na obyčejný anténní vstup nebo video vstup. Připojení k televizi má však jednu nevýhodu: obraz je podobně jako u televize nestálý až blikavý, neboť má jen 50 snímků za sekundu (50 Hz). Pokud použijete monitor, můžete některé hry používat při 60 Hz. Oči snášejí nejlépe 70 Hz a více.

Zvuk má Amiga skvělý (4 kanály stereo), který se blíží zvuku z karty pro PC Soundblaster. Většina her je však vyrobena pro diskety a proto hry neobsahují příliš mnoho zdigitalizovaných zvuků, které by využily možnosti Amigy.

Téměř všechny hry fungují na Amize 500, která má systém 1.3. Nové typy, jako jsou Amiga 500Plus nebo Amiga 600, používají systém 2.0, který není zcela kompatibilní se svým předchůdcem a proto asi 40% především starších her na systému 2.0 nefunguje. Pomoci může program, zvaný Kickstart 1.3, který nahrává do Amigy 500Plus nebo Amiga 600 systém 1.3 a pak funguje asi 98% her a programů.

Amiga 500Plus a Amiga 600 mají standardně 1 MB RAM a Amiga 600 navíc může mít rovnou při koupi vestavěný harddisk 20 - 160 MB.

Také Amigu můžete zdokonalovat přikupováním různých doplňků, je však otázka, zda to má smysl vzhledem k celkové ceně.

Amiga 3000 a 4000 se na hry nehodí vzhledem k vysoké ceně.

Apple Macintosh

Počítače Macintosh, dříve považované za jedničky v publikační činnosti, se nyní u nás čím dál tím více rozšiřují do škol. Velké množství učebních a herních programů, z nichž jsou některé známy z PC nebo z Amigy (např. Colony, Falcon, Indiana Jones, SimCity, The Duel) dnes koupíte dokonce i za koruny, což není zatím možné u většiny her pro PC nebo Amigu.

Učební programy, hry a uživatelský software Vám nabízí První s.r.o., přední dodavatel systému Apple Macintosh pro školství.
Adresa: První s.r.o., Štěpánská 18, 110 00, Praha 1, tel. 267569

Počítače Apple Macintosh se vyrábí v široké výkonostní paletě. Jelikož se jedná o značkové počítače, odlišující se svým pojetím od PC nebo Amiga, má to vliv i na jejich prodejní cenu. Na hry i na práci se pro domácí účely hodí nejlépe Macintosh LC nebo LCII se 4 MB paměti RAM s harddiskem 40 nebo 80 MB a s 13" barevným monitorem. Sestava přijde asi na 70.000 až 90.000 Kčs (bez daně). Pro studenty a školy jsou poskytovány výrazné slevy.

O Macintosh LC jsme psali podrobně v PCM 1/92. Výkonostně je na úrovni PC 386SX. LCII má rychlejší procesor, který využijete především při leteckých simulátorech. Cena LCII je asi o 12.000 Kčs (bez daně) vyšší než u LC.

8-bitové počítače

Především **ZX-Sinclair** nebo **Didaktik, Commodore 64** a **Atari XL/XE** jsou stále hojně používány především na hry. I když některé hry jsou na těchto počítačích vskutku dobré, možnosti 8-bitových počítačů neumožňují docílit takové kvality, jako je tomu u Amigy nebo u MS-DOS-ových PC. Nízká cena 8-bitových počítačů je pouze relativní. Chcete-li dokoupit disketovou mechaniku, zjistíte, že celková cena za Vaši osmičku se blíží ceně za Amigu nebo za PC, které mají výkon mnohonásobně vyšší. Pokud jste vlastníky 8-bitu, pak nemáte mít důvod počítač šrotovat, neboť na hry je stále využitelný. Pokud uvažujete o jeho koupi, pak Vám radím, abyste ještě počkal na Excalibur 13, kde otestujeme speciální počítače na hry (Sega, Game Boy...), které jsou ve světě obrovsky rozšířené a mnohdy předstihují "obyčejné" počítače. Jejich základní cena je ještě nižší a kvalita her a rychlost nahrávání je vyšší (programy jsou na zásuvných modulech). -ml-

PROČ VZNIKLO PC-MENU?

- 1/ Mnoho čtenářů má dotazy, jaký počítač nebo doplněk si mají koupit a žádají nás, abychom psali též o hardware (počítače, joysticky, zvukové karty, monitory...).
- 2/ V EXCALIBURu ani v PCM však není možné podrobně popsat a otestovat všechny počítačové výrobky. U nás vychází několik počítačových časopisů, majících dohromady téměř 1.000 stran A4 měsíčně. Proto jsme časopis PCM přetransformovali na PC-MENU, ve kterém budeme uveřejňovat přehledy článků z těchto časopisů (Chip, PC-World, Computer World, Bajt, Softwarové noviny, Elektronika...), abecedně sestavené podle druhu výrobku (např. počítače, tiskárny, textové editory...).
- 3/ Důležitou částí PC-MENU bude také přehled počítačových prodejen, informace o výstavách, počítačových klubech a o všem zajímavém.

- 4/ Rozsah PC-MENU bude takový, aby bylo dost prostoru pro vše, co je třeba, ale aby PC-MENU neuzíralo místo EXCALIBURu. Předpokládáme, že se během několika čísel zvýší rozsah celého EXCALIBURu na 48 stran, samozřejmě za stejnou cenu 24 Kčs.
- 5/ Pro stávající předplatitele PCM: místo 24-32 černobílých stran PCM budete dostávat 32 nebo více barevných stran EXCALIBURu s přílohou PC-MENU v hodnotě 24 Kčs bez toho, že byste připláceli jakoukoli částku. Získáte tak EXCALIBUR za 8-10 Kčs. Pokud Vám nebude toto řešení vyhovovat, zbytek předplatného Vám s omluvou vrátíme.
- 4/ I když máme konkrétní představu o obsahu a uspořádání PC-MENU, přijdete na mnohé vylepšení nebo na zcela nové nápady. Máte-li chuť, pošlete nám vzorek svého PC-MENU! -ml-



JAKÝ POČÍTAČ NA HRY I NA PRÁCI - STRUČNÝ PŘEHLED

typ počítače	8-bit	Amiga 500	Amiga 500Plus/600	MS-DOS 386 SX	MS-DOS 386
procesor/takt	8-bit/1-2 MHz	MC68000/7,16 MHz		180386SX/25-33 MHz	180386/33-40 MHz
paměť RAM	16-128 KB	512 KB (+512 KB + hodiny - 1.800 Kčs, +2 MB - 4.000 Kčs) (+8 MB - 16.000 Kčs)	1MB	2 MB (+1 MB - 1.5000 Kčs) max. 16 MB	2 MB max. 16 - 32 MB
floppy	(150-800 KB - 5.000 Kčs)	3,5/880 KB (externí 880 KB - 3.000 Kčs)		3,5"/1,44 MB (interní 5,25"/1,2 MB - 2.500 Kčs)	
harddisk	-	(20 MB - 15.000 Kčs) (50 MB/15ms - 17.000 Kčs) (100 MB/15ms - 23.000 Kčs)	A600HD30 - 30 MB	40 MB (80 MB - 12.000 Kčs) (130 MB - 17.000 Kčs)	
zvuk	1-4 kanály	4 kanály PCM Stereo		1 (Sound Blaster komp. 8 - 12 kanálů stereo - 7.000 Kčs)	
paleta barev	2-256	4096		VGA: 262.144	
současné zobrazí	2-16	2-4096		VGA: 256	
rozlišení max.	320x200	A500: 640 x 512	A500Plus nebo A600: 1.200x960	SVGA: 1024X768	
obvyklé rozlišení při hrách	192x256/8-16 barev	320x256/16-32 barev		640 x 480	
výstup na TV	anténní, video	SCART (pomocí modulatoru anténní vstup + video - 1.000 Kčs)		(karta s TV modulátorem, videovýstupem, SVGA, AdLib - 8.000 Kčs)	
color monitor	(50 Hz - 5.000 Kčs)	(A1084s, 50-60 Hz - 11.000 Kčs)			SVGA color
myš	(800 Kčs)	v ceně		(různé typy od 500 do 1.500 Kčs)	
joystick	(150 - 800 Kčs)	(150 - 800 Kčs)		(500 - 800 Kčs)	
cena komerční hry	(100 - 1.500 Kčs)	(250 - 2.000 Kčs)		(600 - 3.000 Kčs)	
odhad výkonu	1	15	s harddiskem 25, s monitorem 35	40	50
základní cena	5.000 Kčs	A500 - 14.000 Kčs	A500Plus - 16.000 Kčs A600 - 15.000 Kčs A600HD30 - 22.000 Kčs	42.000 Kčs	49.000 Kčs
cena/výkon	5.000	1.000	s harddiskem 880, s monitorem 950	1.200	880
vhodný na kvalitní hry:	slabý	A500: dobrý A500 s harddiskem: výborný	A500 Plus: dobrý A500 Plus s harddiskem: výborný A600HD: výborný	výborný	skvělý

Údaje, uvedené v tabulce, jsou pouze orientační. Červeným písmem jsou psány parametry, které mají základní sestavy počítačů. K nim se také vztahuje položka základní cena. Údaje v závorkách jsou doplňky, kterými můžete dovybavit Váš počítač. V tabulce nejsou zahrnuty všechny parametry ani další možná rozšíření. Čím dál tím důležitější ke

hrám je harddisk. Proto jsem také hodnotil výkon v závislosti mj. na harddisku. Samozřejmě mosty u PC bývá monitor, který má kvalitní obraz a "neblíkávací" 70 Hz. U Amigy monitor není započítán mezi cenu (s daní), což má velký dopad na celkové hodnocení cena/výkon. Monitor rozhodně doporučuji, nemusíte si kazit zrak u rozmazaných televizorů. Poslední

čtyři položky jsem hodnotil podle mého hrubého odhadu, který nemusí být nutně shodný s Vaším. Jsem již předem připraven, že sklídím drtivou kritiku. Stránky PC-MENU však dají možnost uvést věci na pravou míru i Vám. Nebojte se proto napsat svůj pohled na tuto problematiku. -ml-

POČÍTAČ KEY-COMP - PRVNÍ DOMÁCÍ POČÍTAČ TYPU IBM PC



Technické údaje:

Key-Comp (všechny modely)
Software: BIOS AMI.
Hardware: floppy 1,44MB, zdroj, klávesnice, 2 expansní sloty, na desce 2s/1p/FDC/IDE. Přidávky: harddisk 40-130 MB, brašna. Rozměry (cm): délka 47, šířka 23, výška 4.5, hmotnost 3 kg.
Key-Comp 286-16
1-4 MB RAM. Přidávky: koprocessor 287-10/12/16.
Key-Comp 386SX-25
1-16 MB RAM. Přidávky: koprocessor 387SX-16/20, 1 MB ROM.
Key-Comp 486SX-25
1-16 MB RAM. Přidávky: údaje zatím neznáme.

Každý, kdo viděl počítač pouze několikrát, by řekl, že jde o nový typ počítače Amiga nebo Atari ST. Jeho velikost tomu zjevně nasvědčuje (47 cm dlouhý, 23 cm široký a 4,5 cm vysoký, váha 3 kg). Obsah je však jiný...

Firma IDCS PRAHA s.r.o. nám zapůjčila středně výkonný model, který měl v sobě procesor 386SX/25 MHz, 4 MB RAM a 85 MB harddisk/18 ms. Harddisk byl velice tichý a rychlý. Vestavěné floppy 1,44 MB prošlo našim testem také dobře, šly přečíst bez problémů i diskety, které ostatní mechaniky vesměs odmítaly. Floppy však trochu ruší jinak velice nezvykle tichý chod počítače.

84/85 tlačítková klávesnice je vkusně řešená, je příjemná na psaní a dá se k ní připojit keypad. Rozložení kláves je stejné jako na standardní klávesnici, má pouze menší mezerník, vedle kterého jsou klávesy

Insert a Delete. Klávesy Home, End, Page Up a Page Dn jsou vpravo od Enteru.

Další příjemné překvapení vás čeká, když se podíváte na zadní stranu počítače. Uvidíte zde totiž velké množství konektorů a dalších vstupů a výstupů. 2 sériové porty, 1 paralelní a 1 game porty lze jistě považo-



vat za dostatečné rozhraní. Je zde pamatováno i na připojení externího floppy disku.

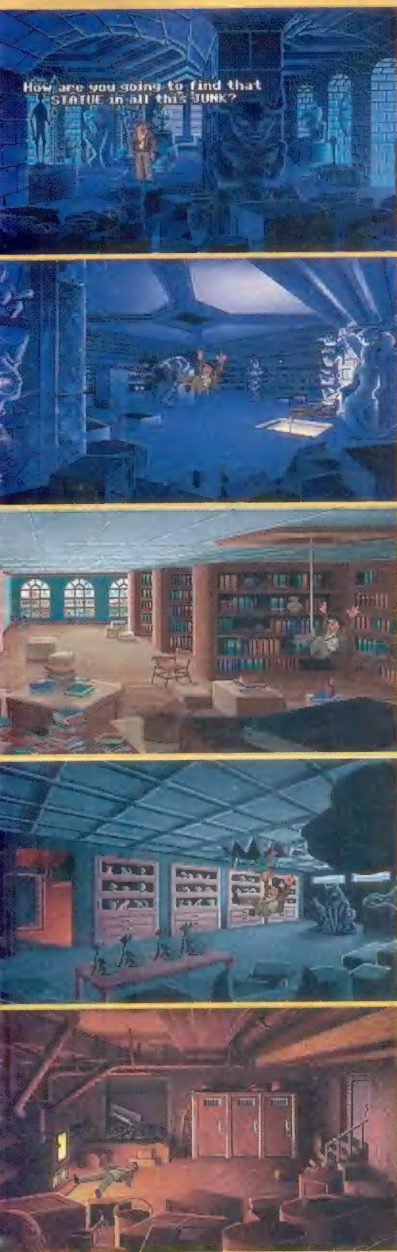
Počítač je vcelku rychlý, má oblíbený AMI BIOS. Pokud se správně nastaví, je za 15 sekund po zapnutí počítač připraven k práci. Také všechny programy jako Windows 3.1, Checkit 3.0 a mnohé další pracovaly bez problémů (počítač má osvědčení o kompatibilitě s Windows 3.1 od Microsoftu). K celému počítači je bohatá dokumentace v originálu (anglicky).

S počítačem jsme od IDCS dostali i zajímavé přídatné karty. Karta, obsahující 512 KB SVGA + PC-Video + AdLib + Game port sloučuje vše, co potřebuje každý správný "gamesník". PC-Video umožní ke Key Compu připojit obyčejný televizor (!) pomocí videovýstupu. Obraz samozřejmě odpovídá možnostem televize a nemůže se srovnávat s kvalitním a ostrým monitorem. AdLib podstatně vylepší zvukové možnosti počíta-

če, i když lepší by byl Sound Blaster nebo Sound Galaxy. Druhá karta Fax + Modem + Scanner odpovídá možnostem počítače i našich spojů. Fax 9600, 4800 nebo 2400 bps a modem 2400, 1200 nebo 300 bps je asi to maximum, které bez větších problémů „protáhne“ po našich telefonních sítích. K faxu i modemu je dodáván dobře vypadající software, snadno ovladatelný myší.

Jde o první počítač ve své kategorii. Firma Random vyrábí v řadě Key-Comp modely 286-16, 386SX-25 a dokonce 486SX. I když je počítač "v menším balení", je snadné jej díky přídatným kartám dobře vybavit, jak to bývá někdy problémem u laptopů nebo notebooků. Key Comp lze všestranně použít a vzhledem k předpokládané nízké ceně se může rozšířit především jako domácí a herní počítač. JCH

INDIANA JONES IV - THE FATE OF ATLANTIS - ZÁHUBA ATLANTIDY



nejdříve však musíte odčoupat bedny PUSH CRATE). **Osvětlovači** několikrát nabídněte noviny (GIVE NEWSPAPER TO STAGEHAND) a nastavte páky na přístroji do polohy **Nahoru**, **Dolů** a **Nahoru** (PULL nebo PUSH LEVER). Stiskněte tlačítko (PUSH BUTTON).

Se Sofií letíte na Island (ICELAND), vejděte do jeskyně a promluvíte si s archeologem. Letíte na „Tikal“ a vejděte do pralesa. Bičem (USE WHIP WITH JUNGLE RODENT) tak dlouho obléžte lesní zvíře, až vás při svém úprku zbaví nepřiměřeného hada. Projděte džungli doprava a pomocí nahnutého stromu přeskočte propast. Na druhé straně již na vás čeká Sofie s prvními ironickými narážkami. Zkuste si vzít lampu ze stánku (GET K. LAMP). Rozčilený majitel si bude chtít ověřit vaše znalosti a položí vám základní otázku. Odpověď vám prozradí ukecaný papoušek (TALK TO PARROT, zeptat se na TITLE). Znovu se pokuste vzít lampu (GET K. LAMP) a odpovězte vědci „Hermocrates“. Budete uvedeni do pagody. Uvnitř fuknete Sofií, aby zabavila archeologa a dojděte si ven ke stánku pro lampu (do třetice GET K. LAMP). Zpátky do pyramid a namažte ozdobu parafínem z lampy (OPEN K. LAMP, USE OPENED K. LAMP ON SPIRAL DESIGN). Otevřete si tajnou hrobu (PULL DESIGN, USE SPIRAL DESIGN ON ANIMAL HEAD, PULL ELEPHANTS NOSE) a seberte energetickou kuličku (GET SHINY BEAD).

Letíte do **Irska**, vejděte do jeskyně a vložte kuličku zvanou **Orichalcum** do sošky zamrzlé v ledě (USE ORICHALCUM IN EXPOSED EEL HEAD). Vezměte si rozmrzlou sošku (GET EEL FIGURINE) a letíte na **Azorské ostrovy**. Zaklepejte na dveře (OPEN DOOR) a vyměňte dědovi sošku z Irska za informaci o Platónově ztracené knize.

Hledání Platónovy knihy je tuhý oříšek, jelikož se může vyskytovat celkem na šesti místech!!! (tedy tam jsme ji zatím našli, další možnosti se nevylučují). V **New Yorku** jděte do archeologického muzea. Jděte do sklepa a seberte špinavý hadr (GET DIRTY RUG). Vystupte po schodech a vyšplhejte po laně do II. patra (USE ROPE). Z políčky vpravo seberte kovovou hlavici šípů (GET ARROW HEAD) a slezte o patro níže. Ze židle odlepte žvýkačku (GET GUM) a pomocí hadru a šípů odšroubujte šest šroubků držících zadní desku převrácené knihovny (USE DIRTY RUG WITH ARROW HEAD, 6x USE WRAPPED ARROWHEAD WITH SCREW, OPEN TRIPPED-OVER BOOKCASE). Další možnosti umístění knihy již jen bez příkazů:

Jděte do kotelny, seberte kus **uhlí** a pomocí **žvýkačky** z knihovny vylezte po skluzavce do vyšší místnosti. Zde můžete vzít živou kočku, ale nevíme, na co je dobrá. Vhodu ke uhlí do **díry ve stropě** - kniha tam může být. Jiné řešení: jděte přes ulici do své pracovny a vezměte **majolku z ledničky**. Jděte zpět do knihovny a vylezte po laně. Namažte sochu majolkou a 3x ji posuňte. Vyšplhejte na půdu a prohleďte **urnu** - může v ní být **klíč**. Kniha se může nacházet v jedné z místních **beden**, takže prohleďte. Pokud jste našli klíč, slezte o patro níže, posuňte bednu u stěny a odemkněte menší **bedničku** klíčem z urny - další skryš!

Konečně jste našli ztracenou Platónovu knihu o Atlantidě, hned si ji prohlédněte (LOOK AT LOST DIALOGUE OF PLATO - můžete listovat!). Jděte do domu přes ulici a nyní je řešení hry dvojí: dále můžete hrát buďto se Sofií nebo bez ní. Uvádíme zde návody oba, takže nejdříve jak na to se Sofií (na konci návodu je postup, jak se probít pouze s Indym).

ČÁST II. - PODVÁDÍME, ŠMELÍME A KRA-DEME BALÓN

Cílem této části hry je (se Sofiínou pomocí) získat první klíč k městu **Atlantis** zvaný **Sluneční kámen** neboli **Sunstone** a dorazit na ostrov

Krétu.

Letíte do **Alžíru** (ALGIERS) a městem projděte úplně vlevo. U obchodníka si vezměte se stěny masku (GET MASK) a letíte do **Monte Carla**. Před hotelem tak dlouho oslovujte chodce, až narazíte na vědce **Trottierra**. Přemluvíte ho, aby šel s vámi na pokoj a účastnil se spiritistické seance. Na jeho dotáznou dějepisnou otázku odpovíte „Error in translation“. Jako Sofie fuknete Trottierra, ať podá důkaz o vědeckých znalostech - vědec vytáhne **Sluneční kámen** (!) a položí jej na stůl. Na jeho otázku odpovíte jakkoli, pak se omluvte (EXCUSE ME...) a předejte velení **Jonesovi**. Pokud se vám Trottierra nepodaří přemluvit, aby vám kámen dal, je vašim úkolem pořádně ho vystrašit. Udělejte to následovně: OPEN CABINET, GET FLASHLIGHT, GET BED-SPREAD, OPEN FUSEBOX, USE CIRCUIT BREAKER, USE BEDSHEET, USE FLASHLIGHT, USE MASK. První kámen je Váš!

Opět letíte do **Alžíru** a jděte doleva k obchodníkovi. Na jeho žádost mu ukažte **Sluneční kámen** a vyšmelte s ním masku za červenítko (DARK RED LIPSTICK). Vyjděte na ulici a vyšmelte červenítko u stánkače za buřt na špejli (DARK RED LIPSTICK vyměnit za SQUAB). Přemluvíte Sofií, aby šla terčem vrhači nožů a v pravý moment ji trochu popostráte (PUSH SOFIA). Dostanete krvavou kudlu! Buřt vyšmelte s žebrákem za lístek na vyhlídkový let balónem (GIVE SQUAB-ON-A-STICK TO BEGGAR). Jděte vpravo nahoru, dejte lístek Arabovi (GIVE B.TICKET TO BALOON MAN) a odizníte lano (USE BLOOD-STAINED KNIFE WITH ROPE).

Balónem letíte 2x vpravo a pak 1x dolů k malé oáze. Snažte se přistát co nejbližší, abyste neskončili v poušti. Araba v oáze se zeptejte na Němce a on vám poví, kterým směrem se máte dát. Znovu vzletíte balónem a přistáňte přesně na značce, která se na mapě objevila. Dejte se vlevo a teď to přijde: Sofie spadne do díry v písku. Musíte ji rychle dostat ven. Pokud vám bude smutno, můžete s ní mluvit (TALK TO HOLE).

Jděte k žebříku u vykopávek a slezte dolů do tmy. Kurzorem prohledávejte tmou. U žebříku na zemi vezměte **dřívko** (GET SHARP WOOD THING), dále v místnosti nahmatejte **hadici** (TOUCH TUBULAR THING, GET SLEEPING SNAKE), **džbán** (TOUCH CLAY THING, GET CLAY JAR) a **kolík** (TOUCH BLUNT WOOD THING, GET PEG). Jděte nahoru k nákladáku a přelijte část benzínu z nádrže do džbánu (u zadní části vozidla: USE HOSE WITH GAS TANK, USE CLAY JAR WITH END OF HOSE, GET GAS-FILLED JAR). Přesuňte se opět do podzemí a ve tmě nahmatejte **osvětlovací zařízení** (TOUCH METAL THING). Nalijte do něj benzin a spusťte ho (USE GAS-FILLED JAR WITH METAL CAP, CLOSE GAS-FILLER PIPE, TOUCH LITTLE METAL THING, USE LITTLE METAL THING/BUTTON). Jakmile se rozsvítí, odskrabete **dřívkem** nános na pravé stěně (USE SHIP RIB WITH CRUMBLING WALL). Strčte **kolík** do otvoru a nasadte na něj **Sluneční kámen** (USE PEG ON MURAL, USE SUNSTONE WITH PEG IN HOLE). Nastavte **Sluneční kámen** do správné polohy (LOOK AT SUNSTONE), podle Platónovy knihy nastavte správný **symbol** **oproti symbolu** TALL HORN a stiskněte **kolík** ve středu (rádi bychom uvedli přesnou kombinaci, ale někdy se mění). Sofie je na svobodě a po několika pepných poznámkách vám předá nalezenou **součást automobilu**. Vezměte si **Slun. kámen** a **kolík** (GET SUNSTONE, GET PEG), jděte ke **generátoru** a zhasněte (USE BUTTON). Vypadá to jako špatný vtíp, že? Avšak vtíp to není - z generátoru si nyní vezmete **svíčku** do auta (OPEN GENERATOR, GET KERIC THING) a jděte k nákladáku. Opravte motor a hurá na **Krétu** (OPEN HOOD, USE DISTRIBUTOR CAP WITH ENGINE, USE SPARK PLUG WITH SPARK PLUG, USE TRUCK).

ČÁST III. - KDO HLEDÁ NAJDE

Cílem třetí části hry je poznat záhadu **Minotaura** a najít v něm poslední „**Světový**“ kámen. Tato část nás zavede na **Krétu**, sídlo krále **Mínoa**, místo bájeného **Labyrintu**, který byl domovem **Minotaura** - polomuže, polobýka.

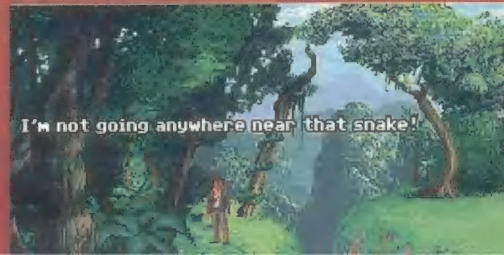
Z mola jděte nahoru a dejte se vlevo. Pokračujte stále doleva až do vykopaného města. Na konci cestičky seberte **nivelační přístroj** (GET TRANSIT). Sejděte dolů do města a vyhledejte do kameně vytesaný **symbol Býčích rohů**. Poblíž vidlice je mnoho hromádek kamení (polohu těchto hromádek hra neustále varuje, takže budete měřit z různých úhlů. Všechny je prozkoumejte, pouze dvě pravé se však poboří (LOOK AT STONES, GET STONES). Postavte niv. přístroj na jednu odhalenou sošku (USE TRANSIT ON STATUE) a nastavte hledáček malíčko vpravo od pravého rohu, dostanete **přímku č.1**. Proces opakujte také u sošky druhé a papírek spusťte zleva, dostanete **přímku č.2**. Na spojnici vykopajte **Měsíční kámen** (USE SHIP RIB WITH X MARKED SPOT). Opusťte město a jděte vpravo k malému podstavci. Pomocí kamení si otevřete vchod do **Minotaura** **bludiště** (USE SUNSTONE WITH PEDESTAL, USE MOONSTONE ON SUNSTONE, LOOK AT MOONSTONE, nastavte symboly podle Platónovy knihy oproti TALL HORN a stiskněte střed). Vezměte kameny a vejděte do otvoru (GET MOONSTONE, GET SUNSTONE).

Systém bludiště se neustále mění, proto jsme nemohli udělat mapu. Popisy lokací a jejich umístění v návodu berle s rezervou, hra se vám jistě trochu pozmění, hlavní akce by však měly zůstat stejné. Uvnitř seberte dvě **kamenné hlavy** (2x GET STATUE HEAD) a jděte dále. K získání **hlavy třetí** vám dopomůže **bič** (USE WHIP ON STATUE HEAD IN NEXT ROOM). V **místnosti s mříží** naskládejte kamenné hlavy na polici (3x USE STATUE HEAD WITH SHELF). Najděte sochu **Minotaura** a uraďte mu hlavu bičem (USE WHIP ON STATUE HEAD). Sejděte výtahem dolů, seberte **hůl**, poslední „**Světový kámen**“ a prozkoumejte **zápisník** (GET STAFF, GET WORLDSTONE, LOOK AT NOTE). Prozkoumejte vodopád a vylezte nahoru po **řetězu** (LOOK AT WATERFALL, USE CHAIN). Projděte **mříží**, kterou zatížily tři hlavy a dejte se nahoru. Posuňte holi západku (USE STAFF WITH CHOCK), vraťte se o místnost zpět a dolem dojděte k vytesanému obličejí. Aktivujte výtah (USE STAFF WITH STATUE MOUTH) a nahore seberte **truhlu se dvěma energetickými kuličkami** (GET GOLD BOX). Vraťte se k soše **Minotaura** a sejděte výtahem dolů k Sofii (zatíží vás **Minotaura** hlava). Projděte do následující místnosti a přemluvíte Sofií, aby se nechala vysadit do otvoru ve stěně. Projděte dovnitř a vložte energ. kuličky do **zlaté bedny** (USE ORICHALCUM WITH GOLDEN BOX). Přemluvíte Sofií, aby svůj krásný náhrdelník vložila do bedny také. Projděte otvorem nahore a **rybičkou** na provázku, kterou vám již v Africe darovala Sofie, **detekujte energ. potenciál** v místnosti (USE AMBER FISH ON A STRING). Vstupte do poslední sekce bludiště (USE SHIP RIB WITH WALL, OPEN DOOR). Uprostřed následující místnosti s mapou **Atlantidy** **nasadte nalezené kameny do podstavce** a nastavte je do **správné polohy** (LOOK AT SPINDLE, USE SUNSTONE WITH SPINDLE, USE MOONSTONE WITH SUNSTONE, USE WORLDSTONE WITH MOONSTONE, LOOK AT WORLDSTONE, nastavte kombinaci a stiskněte střed). Vejděte do vzniklého otvoru.

Budete přepadeni fašisty. Odevzdejte jim kameny a rychle se **prohrabejte pravou stěnou** na sluneční světlo (USE SHIP RIB WITH WALL). Běže na mola a vstupte na ponorku.

ČÁST I. - ZTRACENÁ PLATÓNŮVA KNIHA

Indyho příběh začíná na ulicích **New Yorku** (viz intro). Potřebuje se dostat do kontaktu se svojí přítelkyní **Sofií**, která má mnoho znalostí o **Atlantidě**. Sofie právě přednáší na vědeckém sjezdu v budově, poblíž které se právě nacházíte. Vstupenky již nejsou, takže se musíte dostat dovnitř zadním vchodem. Jděte **vpravo** a cestou seberte **noviny** (Namísto angl. příkazu PICK UP budu používat pouze GET, takže GET NEWSPAPER). Otevřete zadní vchod (OPEN DOOR) a roz-
zuřte hliďače. Dejte mu co proto a vejděte dovnitř (další cesta dovnitř vede skrze okénko ve stěně,





ČAST IV. - AKCE PONORKA A NALEZENÍ ATLANTIDY!

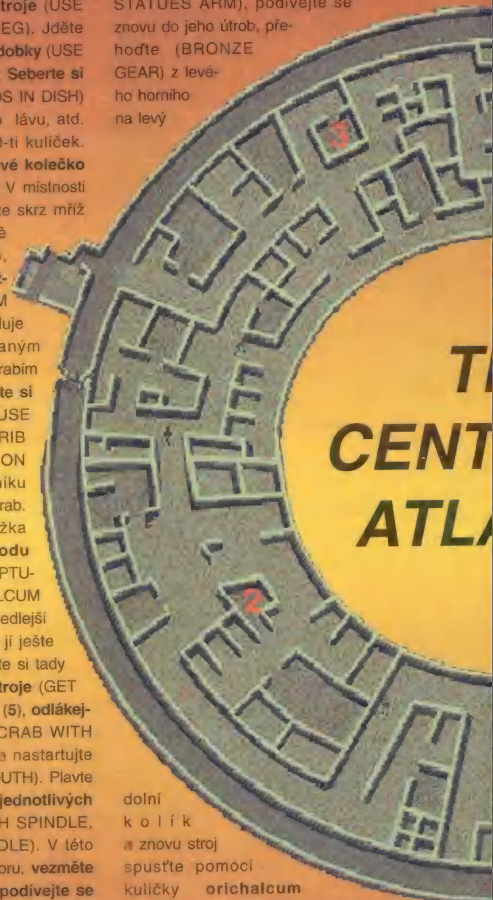
Vylezte na můstek, **otevřete poklop** (OPEN HATCH) a vlezte dovnitř. Vyřídíte hlídače, **stisknete páku** (PUSH LEVER) a zakřičíte do rádia rozkaz ke shromáždění posádky na zadní palubě (ALL HANDS ...). Slezte dolů a jděte doleva. Ze **salámu a z chleba** vyrobte sandwich (GET COLD CUTS, GET BREAD, USE TWO SLICES OF BREAD WITH COLD CUTS). Otevřete poklop (OPEN TRAPDOOR), slezte dolů a okénkem si (zleva) promluvíte s uvězněnou Sofií (TALK TO SOFIA). Poradte jí, aby odhlídala stráž. Obejděte kabinu horem a přijdete zprava. **Strážte do stráža** (PUSH GUARD) a naznačte Sofii, aby použila kybl. Vezměte si **gumový zvon** na čištění toalet (GET PLUNGER) a jděte do místnosti nalevo od Sofie. U rozbité baterie naberte trochu kyseliny do džbánu (USE JAR WITH BATTERY ACID) a jděte do malé komůrky vpravo od kapitánské kajuty, ve které se baví nacista s archeologem.

ském dně (Airlock).

Ocitnete se opět ve tmě. I Sofie vám potvrdí, že jste asi někde poblíž vchodu do Atlantidy. Nahmatáte **žebřík** a **seberte ho** (TOUCH WOODEN THING, GET LADDER). Jděte trochu doprava a postavte **žebřík na hromadu kamení** (USE LADDER WITH STONE RUBBLE). Nežli stačíte vylézt nahoru, Sofii opět unesou Němci. **Otevřete kamennou truhlu a seberte zvláštní louč** (OPEN STONE BOX, GET METAL ROD). **Rozsviňte louč pomocí energ. kuličky** (USE ORICHALCUM IN METAL ROD). **Seberte žebřík** (GET LADDER) a **nasadte kameny do strážní sochy** (USE SUNSTONE WITH SPINDLE, USE MOONSTONE WITH SUNSTONE, USE WORLDSTONE WITH MOONSTONE). Seřadte **kameny do správné polohy** podle Plátónovy knihy a **stisknete střed**. Otevřete vchod a **vezměte si kameny** (USE ORICHALCUM IN SENTRY STATUE, GET WORLDSTONE, GET MOONSTONE, GET SUNSTONE). **Vítejte v Atlantidě.**

(GET RIB CAGE - 1), **bronzové kolečko** (GET BRONZE SPOKED WHEEL) a **sošku** (GET EEL SCULPTURE). Jděte do LAVA ROOM (2), položte **nádobku na podstavec** (USE CUP WITH PEDESTAL) a **naplňte ji lávou pomocí hlavy sošky** (USE STATUE HEAD WITH PLAQUE). Dále jděte do MACHINE ROOM (3) a **vložte bronzové kolečko do dolního stroje** (USE BRONZE SPOKED WHEEL ON PEG). Jděte nahoru a **nalijte do stroje lávu z nádobky** (USE LAVA-FILLED CUP WITH FUNNEL). **Seberte si vyrobené kuličky** (PICK UP BEADS IN DISH) a celý proces opakujte dojděte pro lávu, atd. Nakonec byste měli mít okolo 30-ti kuliček. Nezapomeňte si opět **vzít bronzové kolečko** (GET BRONZE SPOKED WHEEL). V místnosti s uvězněnou Sofií, do které projdete skrz mříž v jednom z tmavších pokojů (na mapě není, nachází se pokaždé jinde), vhodte skrze mříž **kuličku do strážního robota** (USE ORICHALCUM WITH SENTRY STATUE). Následuje perfektní sekvence s rozmačkaným Němcem. Dojděte do místnosti s krabím jezirkem (CRAB ROOM) a **připravte si a použijte netradiční návnadu** (USE SUBMARINE SANDWICH WITH RIB CAGE, USE BAITED RIB CAGE ON POOL, GET RIB CAGE). V hruštinu zesnulého Atlantána vězí chycený krab. Jděte do místnosti, kde je nádržka s vodou a dveře (4). **Vysušte vodu** (USE ORICHALCUM IN EEL SCULPTURE), otevřete dveře (USE ORICHALCUM IN FISH STATUE) a vstupte. Ve vedlejší místnosti je uvězněná Sofie, teď jí ještě osvobodit nemůžete, ale vyzvedněte si tady alespoň **součástku z rozbitého stroje** (GET STATUE PART). Vstupte do kanálu (5), **odlákejte chobotnici** (USE TRAPPED CRAB WITH CANNAL), přeplavte se ke krabovi a nastartujte motor (USE ORICHALCUM IN MOUTH). Plavte doleva, **dveře otevřete pomocí jednotlivých kamenů** (USE SUNSTONE WITH SPINDLE, USE MOONSTONE WITH SPINDLE). V této místnosti vylezte po schodech nahoru, **vezměte poslední součástku do stroje a podívejte se na náčrt celého zařízení**. (PICK UP CRES-CENT SHAPED GEAR, CLOSE CUPBOARD, LOOK AT CUPBOARD) Vraťte se dolů a projedte posledními dveřmi doleva (USE WORLDSTONE WITH SPINDLE), ke dveřím do centra Atlantidy. **Spojte řetěz s dveřmi** (USE CHAIN

WITH BRONZE LOOP), **opravte robota** (USE LADDER WITH SENTRY STATUE, OPEN CHEST PLATE, LOOK AT CHEST PLATE a součástky sestavte podle nákresu na skřínce, ve které se poslední součástka nacházela. Vložte orichalcum do otvoru. Když robot pohne paží, spojte s ní druhou část řetězu (USE CHAIN WITH STATUES ARM), podívejte se znovu do jeho útroby, přehodte (BRONZE GEAR) z levého horního na levý



What an archaeological find!

Vylitje kyselinu na **trezor** (USE ACID-FILLED POT WITH STRONGBOX). Získáte zpět všechny tři kameny a najdete malý klíček. Pokud se akce nepovede můžete ji zopakovat s **konvicí ze spíže** (PORCELAIN MUG).

Vraťte se k Sofii a **odemkněte nouzové ovládací ponorky klíčkem z trezoru** (USE TINY KEY WITH EMERGENCY RUDDER CONTROL). Vylezte do místnosti s rádiem a **nasadte zvon na rozbitou páku** (USE PLUNGER WITH BROKEN LEVER, USE PLUNGERIZED LEVER). Projděte všechny tři ovládací pulty v ponorce (nachází se v rádiové místnosti, u Sofie a vlevo od spíže). Až budete moci ovládat rychlost, hloubku i zpětný tah ponorky, navedte ji do otvoru vpravo dole na moř-

ČAST V. - VZHŮRU DO CENTRA ATLANTIDY

Nyní vám zbývá již jen dostat se do srdce města Atlantis. V cestě vám stojí staletí opuštěná tajemství dávného lidu a samozřejmě horliví fašisté, kterých se věru jen tak nezbavíte.

V této části hry se můžete orientovat podle naší mapy. V tmavších místnostech postupně najdete **bronzovou hřídel** (GET BRONZE GEAR), v místnosti s propastí přejděte po **žebříku** (USE LADDER WITH HOLE), **seberte soše nádobku** (GET CUP) a **vezměte si zpátky žebřík** (GET LADDER). Dále najdete **hlavu sošky** (GET STATUES HEAD), **hrudní koš kostlivce**

dolní kolík a znovu stroj spusťte pomocí kuličky orichalcum dveře se otevrou. Z trosek dveří **seberte tyč** (PICK UP HINGE PIN). Vraťte se k Sofii, **dejte ji podpěru** (GIVE HINGE PIN TO SOPHIA), **otevřete její klec** (OPEN CAGE) a donuťte ji, aby klec podepřela tyčí. Až bude Sophie venku, znovu klec otevřete a **seberte**

obnažené dráty

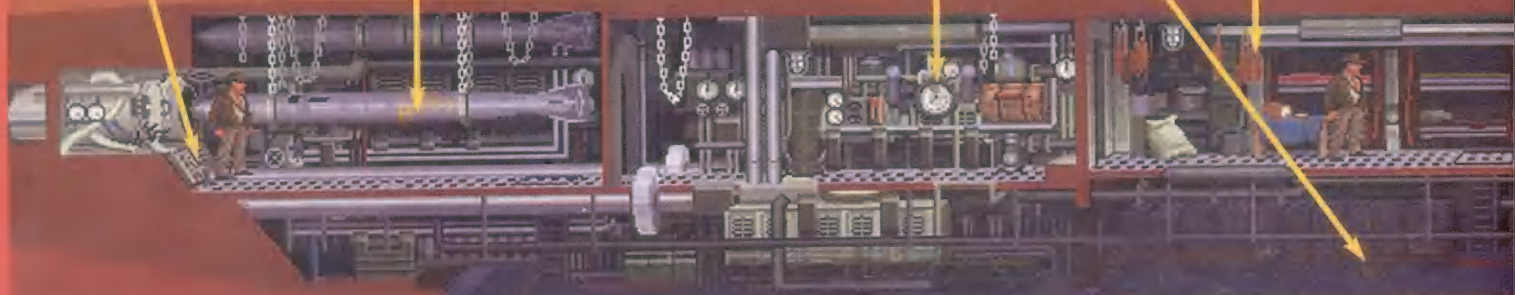
zadní torpédo

1. ovládací ponorky

rozbitá baterie

zvonem opravené nacista hlídá nejen Sofii, ale i

sklad potravin





uvolněnou tyč (OPEN CAGE, PICK UP HINGE PIN). Teď se můžete oba vydat do centra Atlantidy

Hned v první místnosti se Sophia změní, cili totiž přítomnost tajemného **Nur-Ab-Sala**. Jděte tedy za ní až do místnosti plné koster s nádrží lávy uprostřed a zbavte ji duchovní nadvlády jejího náhrdelníku (TALK TO SOPHIA, LOOK AT SOPHIA, USE ORICHALCUM IN MOUTH, USE

PUSH LEFT LEVER) a spustíte stroj další kuličkou (USE ORICHALCUM IN MOUTH). Za jízdy stroje vyjměte levou páku a dejte ji do prostředního otvoru (PICK UP LEFT LEVER, USE SCEPTER WITH MIDDLE SLOT). Nastavte pravou páku do prostřední polohy (PULL RIGHT LEVER) a můžete se podívat, jak je lehké přijít o život. Naštěstí se vám podaří ze stroje řítiho se do hořící lávy šťastně vyskočit.

ČÁST VI. - VELKÉ FINÁLE

Ocitli jste se v samém středu podmořského království, kde plane žhavá láva a kde se nachází cíl celé cesty - **colossus**, stroj, který má údajně měnit lidské bytosti na polobohy. Podle horního obrázku dojdete k lávovému poli, po kterém s trochou zručnosti a štěstí přejdete na druhou stranu. Jděte do poslední místnosti, kde se Atlanťané měnili v bohy. Jakmile začnete s ceremonií (USE SUNSTONE WITH SPINDLE, USE MOONSTONE WITH SUNSTONE, USE WORLDSTONE WITH MOONSTONE, LOOK AT WORLDSTONE, nastavit kombinaci oproti TALL HORNS), objeví se všudy přítomní Němci. Poděkují vám za odevzdané kameny a sami se pokusí stát se bohy. První pokus je neúspěšný, a tak je druhým pokusným králikem samotný Jones. Na vás je přemluvit šlehaného profesora, aby se transmutoval sám místo Jonese. Bude-li vaše výřečnost úspěšná, profesora čeká ošklivý konec a na vás čeká pěkný konec v podobě ještě pěknější Sophie a dobrého pocitu z dohrané hry. Mnozí z vás byli jistě nuceni použít v některých částech hry jiné řešení, jistě však uznáte, že jsme nemohli hrát Indyho desetkrát dokola. Své odlišné řešení nám můžete zaslat, možná že jej budeme uveřejňovat za odměnu v některém z dalších čísel našeho EXCALIBURU.

JAK DOHRÁT INDYHO IV JEN S INDY

Po rozchodu se Sofií (viz první část návodu) leťte do **Monte Carla**, chyťte si před hotelem **pana Trottier**a a vezměte si jeho vizitku. V Alžírě dejte vizitku sluhovi v uličce za trhem. Jděte na mapu města a počkejte, až se muž v červeném klobouku ocitne poblíž trhu. Vraťte se na trh a přemluve červenokloboukého muže, aby vám dal svůj červený fez (napoprvé se vám

to asi nepodaří). Fez dejte sluhovi v zadní uličce a ihned ho sledujte po mapě města - nyní je dobře viditelný. Dovede vás do domu svého **pána Omara**.

Sahejte na Omarovy věci, až ho nalákáte na toaletu. Rychle ho uvnitř zavřete. Pomocí bambusové tyče sundejte mapu z provazu. Nasedněte na velblouda, vyhýbejte se fašistům a ptejte se v oázách na mapu. Arabové vás nakonec dovedou (dolů a doprava) k opuštěným německým vykopávkám. V nákladním vozidle leží zmačkaný papír, přečtete a seberte ho. Po žebříku slezte do podzemní místnosti, nahmatejte a seberte hadici, džbán a ostré dřívko. U nákladáku pomocí hadice natáhněte benzin do džbánu. Doneste jej k přístroji v zatemněné místnosti. Stiskněte tlačítko - rozsvítíte, stiskněte disk na levé stěně a seberte sošku. Vypněte generátor, otevřte jej a seberte pojistku. Pojistku vložte do motoru v autě. Do nalezené sošky vhodte kuličku **Orichalcum** a pomocí zkratu na sošce zapalte svíčku v autě.

loďaři a seberte proutěný koš. Jděte k unikajícímu plynu. Použijte síť na balón, obojí poté na koš a to všechno ještě na hadici. Tento zmatek věcí naplňte unikajícím plynem a použijte balón.

Prohledejte přístupnou oblast a přistáňte na německé ponorce. Uvnitř udělejte sandwich z chleba a salámu a dejte ho vojákovi, který hlídá skříčku v počáteční místnosti. Skříčku otevřete a seberte **instrukce k řízení ponorky i měsíční kámen**. Vpravo si vezměte **šňůru na prádlo a umaštěný hadr**. Hadr emotejte dráty v zadní torpédové místnosti, použijte instrukce na kontrolní panel a stiskněte páku. Přejděte k pravým torpédům a opět použijte instrukce na kontrolní panel. Přivažte provaz na páku, otevřte torpédovou komoru, vlezte do otvoru a zatáhněte za provázek. Na Krétě nasadte oba kameny na kolík a navolte správnou kombinaci (zkoušejte to). Nyní se po určitou dobu můžete držet prvního návodu s jedinou změnou: u mrtvého profesora **seberte navíc šálu a hřebec**. Cesta se liší až za zlatou bed-



Leťte do **Monte Carla** a ukažte **Trottierovi** papírek z nákladáku. Tak dlouho vražejte do červeného auta, až dojde k havárii a poté dostaňte z Trottier, ve které ulici vhodil kámen do kanálu. Najděte zmíněnou ulici a prohledejte všechny kanály v okolí. Se **Slunečním kamenem** leťte na **ostrov Thera**.

Seberte rybářskou síť, jděte doleva a vstupte do horské rozsedliny s unikajícím zemním plynem. Zavřete bednu a vezměte listek. Vejděte do dveří, v místnosti vlevo seberte lopatu, zavřete dveře a nasadte **Sunstone** do otvoru. Navolte **'Darkness'** a otevřete dveře. Vezměte si kamenný nápis, použijte lopatu a prokopejte zavalený východ. Vraťte se k molu, dejte nápis

nou. V místnosti za ní musíte strčit do stroje sošku z Kréty a do ní kuličku **orichalcum**. Vlezte do otvoru, nasadte všechny tři kameny na kolík a kombinujte nastavení, až se vám otevrou dveře. Vejděte dovnitř a zkoumejte všechny kosti, až naleznete několik kuliček.

Zavřete kuličky do truhly, přivažte hřebec na provázek a v několika posledních místnostech zkoušejte hřebec třít šálou. Stěnu, která vyzařuje energii, vyškábejte dřívkem a vejděte do dveří. Uvnitř vezměte kuličku a vložte ji do vozidla. Nyní již podle prvního návodu...

ANDREW + ICE

ovládání ponorky

ovládání ponorky

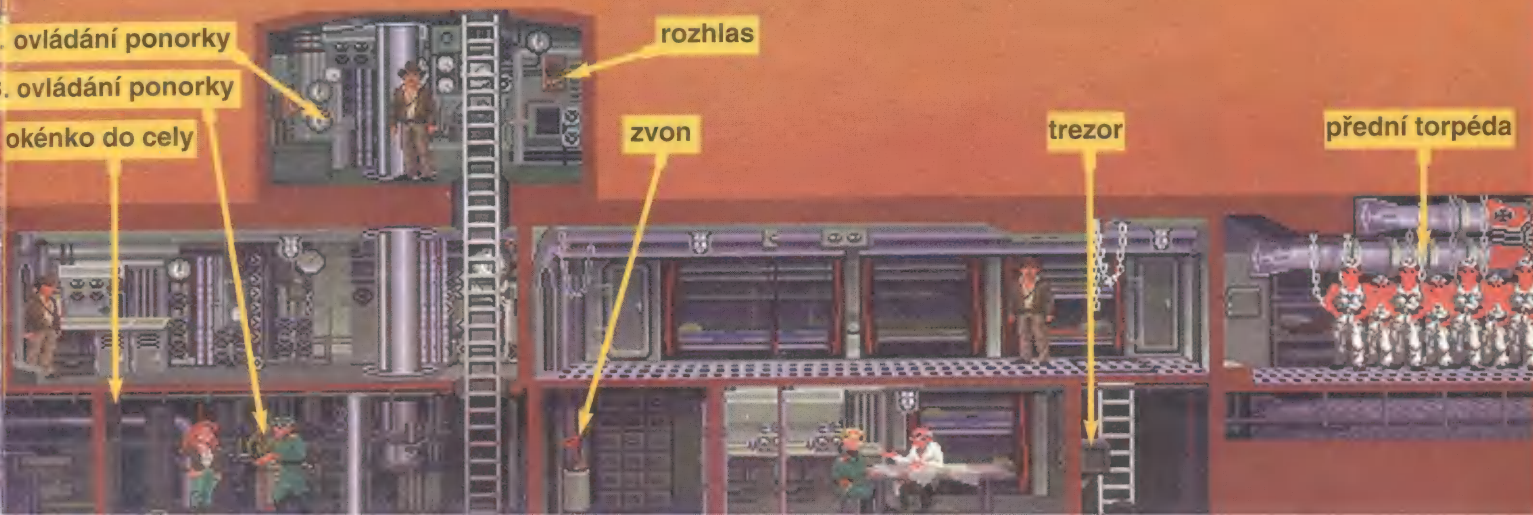
okénko do celé

rozhlas

zvon

trezor

přední torpéda



THE
RE OF
ANTIS

LARRY V - ROZKOŠNICKÉ PŘÍHODY ZNÁMÉHO HOCHŠTAPLERA

Amiga (MS DOS)



KOMPLETNÍ NÁVOD 1-8 EXCALIBUR 12

O místnost dál vlevo si vezměte na sebe **stříleci podprsenku** a vyjděte ven. Tady nasadíte do limuzíny, vezměte si láhev šampaňského, vložte jeden z DataPaků do DataManu a ten ukažte na svého nahlučného řidiče. A jedeme...

LARRY - ATLANTIC CITY



Na letišti v roli Larryho, jděte vlevo a zkoumejte hrací automaty, z jednoho vypadne čtvrták. Zkoumejte všechny reklamy na zdi, až najdete tu, která nabízí **půjčování limuzín** a zapamatujte si její telefonní číslo. Zavolejte tam jediným fungujícím telefonem a objed-

zklame jako muž. Po celé akci vypněte camcorder, založte do něj novou kazetu a požádejte dveřníka, aby vám zavolal limuzínu na letiště. Zde si kupte letenku do dalšího města, nabijte baterie a odleťte.

PATTI - K-RAP RADIO

Jako Patti vejděte dovnitř a na DataManu si přečtěte kód, pomocí kterého otevřete dveře do kanceláře pana Crappera. Zde vyhrabte **klíč zpod kořenů stromu**, vezměte ze stolu **nůž na otvírání dopisů** a otevřete zásuvku stolu buď pomocí klíče, nebo nože. Uvnitř najdete **číslo** (zapamatovat!) a **tajné materiály**. Pořiďte si z nich **fotokopii** a dejte je zpátky. Nyní zamkněte stůl, zahraňte klíč a vraťte nůž na své místo. Otevřete dveře vedoucí do koupelny a „**osprchujte se**“. Po celé akci se objevíte dole, tady si oblečte **rapové šaty**, jděte směrem doprava



PATTI - DES REVER RECORDS



Jako Patti vejděte dovnitř a vlevo na tabuli si přečtěte, ve které části budovy se nachází nahrávací studio **des Rever Records**. Vybudíte vrátného a požádejte ho o přivolání výtahu. Nahoře vezměte zlatou desku, položte ji na gramofon a přehrajte si ji obráceně na **33 RPM**, bude to jeden z důkazů pro **Desmonda**. Poté jděte do studia a zahrajte na syntezátor (tuto část je možné přeskočit!). **Reverse Biaz** vás pozve do kontrolní místnosti, buď si s ním promluvíte, nebo neztrácejte čas a použijte na něj **ikonu zipu**. Po celé akci sedněte do limuzíny a **Bobby** vás odveze domů.

LARRY - NEW YORK CITY

Na letišti napravo od dveří opět získáte čtvrták na telefon, jako obvykle shlédnete reklamy a nabijte baterie. Zavolejte telefonem limuzínu, ve které někdo zapomněl **kalendář**. Když si ho prohlédnete pozorně, vypadnou z něj **peníze** a **kreditní kartu**. Ukažte **Bobbi ručník s adresou** a odjeďte do **Hard Disk Café**. Vejděte dovnitř a tak dlouho si povídejte s pánem naproti, až dostanete lístek, který vypadá jako **děrovaná páska**. Vezměte ho a protože se vám nelíbí, jděte ho raději předěrovat na **music boxu** v dolní části místnosti. Pak ho vložte do stroje a zjistíte, že se z vás rázem stal pan **Gilbert Hyatt**, který má přístup do kterékoliv části restaurace. V další místnosti tedy opět vložte pásku do stroje a dostanete se do „**Herman Hollerith Room**“, kde uvidíte v jednom z boxů půvabnou **Michelle Milken**. Promluvíte si s ní, přijmeme pozvání ke stolu, zapnete camcorder a nyní s ní mluvíte tak dlouho, až zatáhne závěs a... Po akci vypněte camcorder, zavolejte vůz



Na začátku hry, kdy se ze dveří ozývá zufivý řev „**COFFEE!**“, vezměte šálek horké kávy a doneste ho šéfovi společnosti **PornProdCorp** panu Scruemallovi. Ten vás vyšle na cestu po Americe s posláním nenápadně se seznámit se třemi sexbombami a ty potom natočit skrytou minikamerou. Larryho velké

nabíječ na zásuvku a kameru na nabíječ. Sledujte silu baterií a až bude síla na 100%, vyměňte nabíječ ze zásuvky. Vraťte se doprava a ukažte zlatou kartu na kameru vedle dveří. V čekárně sčítejte tak dlouho, dokud se nade dveřmi neobjeví hláška „**NOW BOARDING**“, a vložte letenku do stroje napravo ode dveří. V letadle vez-

nejte si vůz. Před letištěm si nastupte a ukažte **Bobbi** zápalky s adresou **Tramp Casina**. Zde si promluvíte s **Cheri** stojící nalevo od vchodu, zadejte jakékoli číslo a obdržíte 10 stříbrných dolarů. Vstupte tedy do casina a použijte peníze na hrací automat. Zde si v pokeru musíte vydělat nejméně 750 dolarů. Odtud jděte do míčov-



dobrodružství začíná...

Po ukončení návštěvy u šéfa jděte z haly dozadu doleva směrem ke svému pracovišti, tady otevřete levý šuplík a vezměte **nabíječ baterií** (BATTERY RECHARGER). Vedle monitoru leží tři kazety do minikamery, ty se budou určitě hodit. Kazety se ale nejdříve musí **odmagnetizovat** (DEGAUSS) - použijte je jednu po druhé na zařízení ležícím na stole (DEGAUSSER). Poté jednu z nich založte do kamery. To je všechno, teď jděte do kartotéky a zde je třeba otevřít kartotéku vpravo, vyndat všechny tři karty zmíněných slečen a prohlédnout si je. Objevíte **ručník**, **zápalky** a **lékařskou kartu**, všechno s adresami! Ještě vezměte ze stolu zlatou **kreditní kartu letecké společnosti**

měte časopis a přečtěte si ho. Poté upadnete do hlubokého spánku a bude se vám zdát sen o **Patti**...

...která ovšem mezitím právě dohrála na piano, pohádala se se svým manažerem a vyšla ven z lokálu. Zde ji potkáva **inspektor Desmond** z **FBI** a získává ji pro práci tajné agentky, která má proniknout do rádia **K-RAP** a nahrávací společnosti **des Rever Records** a získat důkazy o spojitosti těchto dvou firem s tajemným zločincem známým pouze pod jménem



ny, zaplatte 25 dolarů a shlédnete půvabnou **Jennifer Jiggle**. Vyjděte ven před casino a odtud doprava na molo, až přijedete k obchodu s názvem „**IVANA SKATES**“. Uvnitř si musíte od Ivany vypůjčit brusle (dělá to 250 dolarů), na molu si je obujete a jedeme! Při projíždění po molu se objeví **Lana Luscious**, dojeďte k ní a promluvíte



si s ní na lavičce. **Lana** vás pozve na **wrestling** a odjede. Vraťte tedy brusle a vydejte se zpět do casina. Vstupte do míčovny, která se mezitím proměnila v ring, zaplatte 500 dolarů, zapněte **camcorder** a vzhůru do boje! Při wrestlingu ukazujte myši na jednotlivé části **těla Lany** a až se unaví, skutálíte se spolu ven z ringu, ale... Larry



„**Julius**“. Nejdříve ji ale Desmond představí veliteli **Twitovi**, který **Patti** provádí po laboratorních FBI. Zde se ocitáte v roli **Patti**.

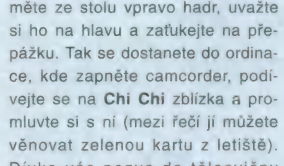
Podívejte se na všechny „vědce“ v obou místnostech laboratoře, zapamatujte si telefonní číslo **FBI** a hurá doprava na **gynekologii**! Po „operaci“ vezměte ze stolu **DataMan** a oba dva **DataPaky**.



AeroDork Airlines a můžete vyjít ven. Tam už čeká limuzína a hurá na letiště!

Na plně automatizovaném letišti vložte zlatou kartu do **automatu na letenky** (ATM AERODORK). Vyberte si, kam poletíte (asi město s nejbližším časem) a po zadání kódu obdržíte letenku. Vstupte tedy do haly, jděte doleva a zde použijte

Zavolejte na obě čísla, vyjděte ven a z **koše** před budovou letiště vyhrabte **zelenou kartu**. Nasedněte do vozu a ukažte **Bobbi** adresu zubní ordinace. Jděte po schodech nahoru do čekárny, kde vezměte ze stolu vpravo hadr, uvažte si ho na hlavu a zatřekajte na přepážku. Tak se dostanete do ordinace, kde zapněte camcorder, podívejte se na **Chi Chi** zblízka a promluvíte si s ní (mezi řečí ji můžete věnovat zelenou kartu z letiště). Dívka vás pozve do tělocvičny a pak už dostanou události rychlý spád... Po tom všem vypněte camcorder, založte novou kazetu a vraťte se zpět do čekárny. Odtud zavolejte vůz, jeďte na letiště a odleťte do dalšího města.



na letiště, nabijte baterie (i když teď už asi zbytečně) a můžete odletět zpět do **Los Angeles**.

Dále dojde k několika nečekaným událostem a vy se opět ocitáte v roli **Larryho**, který padá s dopravním letadlem kolmo k zemi. Tady je nutné tak dlouho zuřivě mačkat knoflíky na přístrojové desce letounu, až se zapne autopilot.

A to je skoro všechno. Dále hra probíhá skoro automaticky, nicméně až v **Bílém Domě** namíří velký šéf **pan Julius Bigg** revolver na **Patti**, nebojte se a zastřílejte ho podprsenkou (!) z laboratoře FBI. A to je už opravdu všechno.

Příjemnou zábavu přeje

David Kíka!

ČTĚTE EXCALIBUR!

P.S.: Jednotlivá města i studia pochopitelně nemusí jít po sobě v tomto pořadí!

Firma **ENISOF a.s.**, prodej výpočetní techniky

nabízí počítačové hry a šachové počítače dle následujícího seznamu:

SEGA

MASTER SYSTEM SEGA - oblíbené televizní hry, připojitelné ke každému barevnému televizoru PAL. Cena včetně dvou ovladačů **mc. 3.200,-**

Hry SEGA:

World Grand Prix	690,-
Super Tennis	510,-
Castle of Illusion II	930,-
Parlour Games	745,-
Double Dragon	879,-
Golvellius	450,-
Rastan	450,-
Monopoly	450,-
Wonder Boy III	450,-
Casino Games	450,-
My Hero	450,-
Time Soldiers	450,-
Super Monaco GP	985,-
Sega Chess	1.180,-
Bubble Bobble	935,-

Light Phaser pistole	1.060,-
Rambo III	450,-
Gangster	450,-
Wolf	940,-
Wanted	765,-

ŠACHOVÉ POČÍTAČE fy MEPHISTO

Můj první Mefisto	2.990,-
Šachová škola	3.680,-
Supermini	1.990,-
Marco Polo	2.990,-
Milano	7.680,-
Modular	7.760,-
Modulset	5.970,-
Adapter malý	572,-
Adapter velký	1.430,-

GAME BOY fy NINTENDO

Hry	3.490,-
F - 1 RACE	1.540,-
World Cup	1.540,-
Super Mario Land	1.100,-

ENISOF a.s.
 Štěpánská 43
 110 00 Praha 1
 tel. 22 20 85



BCD

BCD s.r.o.
 tel (02)2362634
 fax (02)554071

prodejna Žitná 28, Praha 2
 pošta P.O.Box 14
 150 04 Praha 54

autorizovaný dealer firem

VECOM, SUNNYTECH, CONNER, LONGSHINE, MCH, MITSUBISHI, SMC, TALLGRASS TECHNOLOGIES, MUSTEK, SIGMA DESIGNS, WESTERN DIGITAL

nabízí levné a spolehlivé počítače třídy PC XT, AT, 386, 486

**PŘIJĎTE SI VYBRAT POČÍTAČE PRO PRÁCI I ZÁBAVU!
 CENY S DANÍ !!!**

Baby XT 12 MHz, 640 kB RAM, FD 5.25", s/2p/game/RTC port, Hercules monitor, klávesnice US/CS.....**9.990,-**

Baby AT 286 12 MHz, 1 MB RAM, HD 40 MB, FD 3.5", 2s/p/g port, Mono VGA monitor, klávesnice US/CS.....**22.352,-**

Desktop AT 286 25 MHz, 1MB RAM, HD 40 MB, FD 3.5", 2s/p/g port, Color SVGA monitor, klávesnice US/CS.....**31.819,-**

Minitower AT 386SX 16 MHz, 1 MB RAM, HD 40 MB, FD 5.25", 2s/1p/1g port, Color SVGA monitor, klávesnice US/CS.....**36.093,-**

Desktop AT 386 25 MHz, 2 MB, RAM, HD 40 MB, FD 5.25", 2s/p/g port, Color SVGA monitor, klávesnice US/CS.....**42.227,-**

Slim AT 386SX 25 MHz, 2MB RAM, HD 65 MB/16 ms, FD 3.5", 2s/p/g port, Color SVGA monitor, klávesnice US/CS.....**41.918,-**

Minitower AT 386 33 MHz, 4 MB RAM, HD 160 MB, FD 5.25", s/p/g port, Color SVGA monitor, klávesnice US/CS.....**45.373,-**

a mnoho dalších typů

Značkové počítače **VECOM, SUNNYTECH, MCH.**
 Barevné i černobílé tiskárny **FUJITSU, CITIZEN, EPSON.**

KAŽDÝ SI U NÁS VYBERE!!!

SYSTEM-Pro

computers • peripherals • components GmbH.

Značkové počítače pro hry i pro práci

ALEF

Sestavy dle vašeho přání

Boardy:	286 25 MHz, 386SX 25 MHz, 386 40 MHz
RAM:	1 - 8 MB
Hard disk:	40, 105, 130 MB
Flippy drive:	5.25", 3.5"
Monitor:	VGA mono, SVGA Color, SVGA Color non-interlaced
Case:	desktop, slim line, minitower
Klávesnice:	US s českým potiskem
Myš:	3 typy myši Genius

Dále nabízíme rozsáhlý sortiment:

NOTEBOOKŮ HALIKAN
TISKÁREN STAR
HEWLETT PACKARD

SYSTEM-Pro

Husitská 33, Praha 3

Tel./Fax. 02/62 78 048

Fax. 02/64 37 977

AMIGA info

Váš nejlepší přítel při práci i zábavě s Amigou

Hity z naší nabídky

(ceny jsou včetně daně z obrátu)

Hardware: **A500** (12990), **A500+** (14390), **A600** (13990), **A600 HD** (19990), **paměť 1,3 MB** (3860), **stereo sampler** (1290), **diskety 3.5"DD** (179)

Literatura: **Uživatelská příručka** (149), **ASM 68000** (169), **Deluxe Paint III** (125), **Amiga profil** (250)

Žádejte kompletní nabídku.

Záruka 1 rok, servis v ČR.

Objednávky a informace:

AMIGA INFO • BOX 729 • 111 21 Praha
 tel. 02/252890

AMIGA

**NEJKVALITNĚJŠÍ
 ČS. FONTY PRO
 PAGEDSTREAM !**

Celá sada TYPE SET 1:

Bookman, ZapChancery, Math, Artistic, Orient, Computer, Thames, WestSide, Elegance, Courier, Dewollate, ArtOne, Pallatino, RomanBookFace

za neuvěřitelně nízkých 1950,- Kčs!

Zašleme obratem na dobírku. Pište:
PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1

EXCALIBUR, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1

EXCALIBUR

**JE ZDE I PRO VÁS,
 NEJEN PRO VAŠE
 KONKURENTY...**

EYE OF THE BEHOLDER - 2. ČÁST NÁVODU , LEVELS 5-8

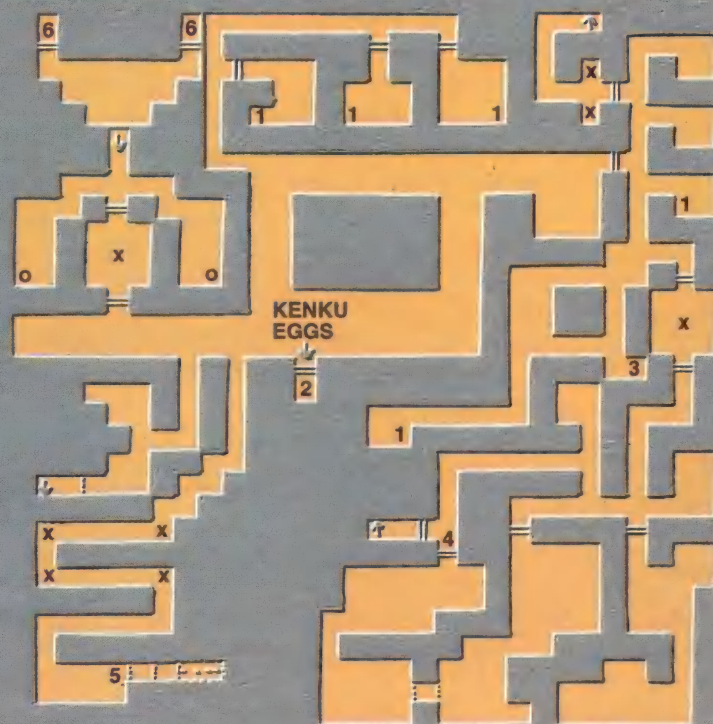
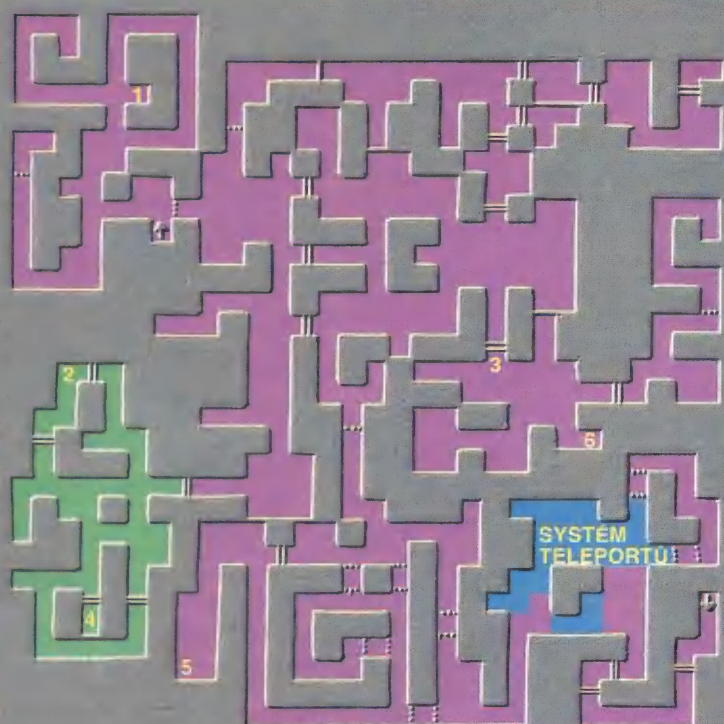
- 1 - dwarvenkey za vámi otevře pro-
 2 - goldkey padliště
 3 - dwarf
 4-5 - teleport
 6 - healer
 Zelené území - při
 každém kroku se

LEVEL 5

- 1 - Kenku egg -
 všechna vejce
 nanosit do míst
 nosti 2
 2 - místnost
 určená
 pro vejce

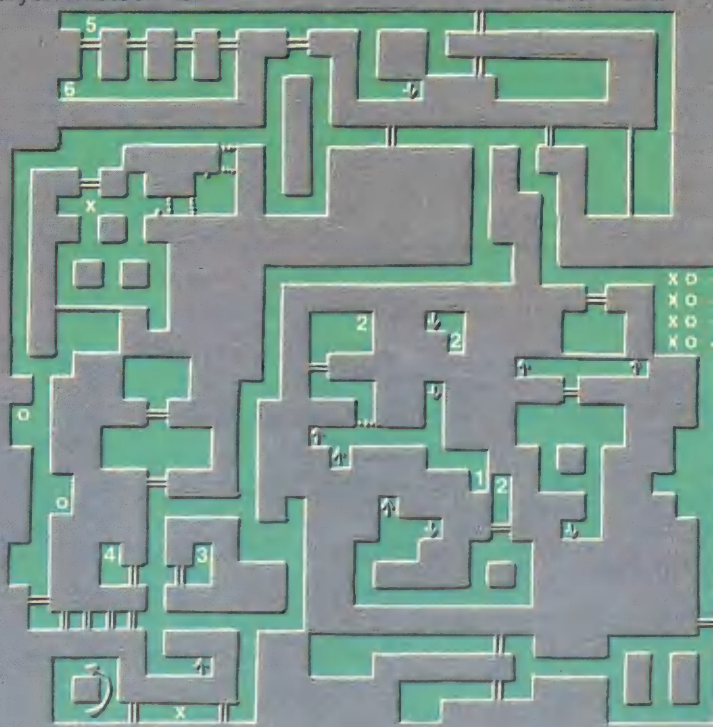
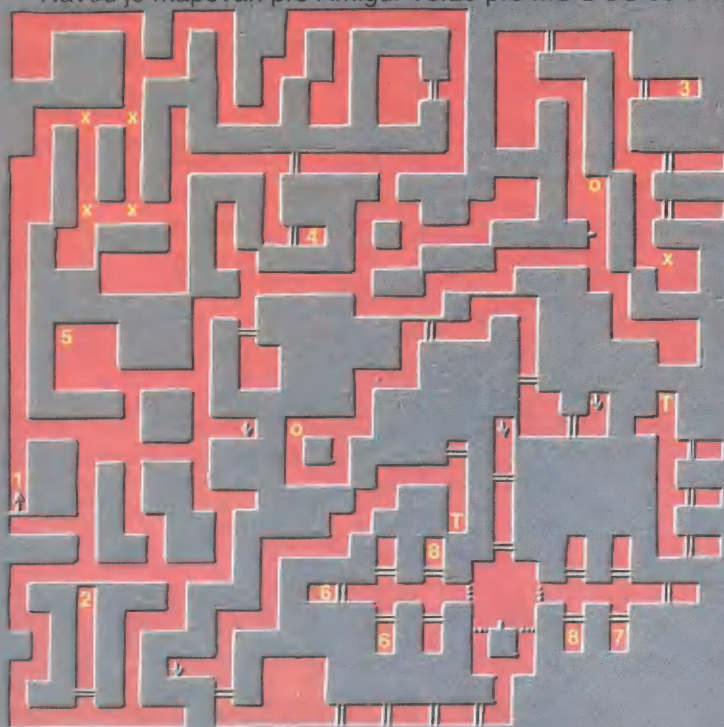
- 3 - Dark Lord
 4 - key
 5 - wand
 6 - dwarvenkey

LEVEL 6



Návod je mapován pro Amigu. Verze pro MS-DOS se v některých místech liší.

Autor: KIKI



- 1 - zabit!
 2 - key
 3 - holy symbol
 4 - stone ring
 5 - medallion

LEVEL 7

- 6 - drowkey
 7 - rubykey
 8 - jeweledkey

- 1 - key, gem
 2 - key
 3 - flail
 4 - plate mail
 5 - opens all doors

LEVEL 8

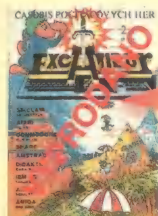
- 6 - ring, medallion

KOMPLETNÍ SEZNAM DOSUD VYŠLÝCH EXCALIBURŮ A AMIGA MAGAZINŮ



EXCALIBUR 1 - 1/91

Recenze: Barbarian, Deflektor, Elite, E-Motion, The Gold of the Aztecs, Lotus Esprit Turbo Challenge, Maniac Mansion, Millennium 2.2, Operation Wolf, Police Quest, Super Cars, Tusker, Twin World. **Návody:** Populous, Pyjamarama, Retaliator, Space Quest I.



EXCALIBUR 2 - 2/91

Recenze: Battle Ships, F-19 Stealth Fighter, Hardball, Jumping Jackson, Klax, Lemmings, Logické rychlíky, The Lost Patrol, Starquake, Shadow of the Beast I, Tower of Babel, Winter Games, Xenon II - The Megablast. **Návody:** F-19, Colony, Maniac Mansion, Operation Stealth, Populous, Retaliator F-29.



EXCALIBUR 3 - 6/91

Recenze: Arcanoid, Battle Squadron, Budokan, Flood, Full Throttle, Harley Davidson, Hundra, Locomotion, Maniac Miner, Pinball, Pipe Mania, Powermonger, Way of Exploding Fist, Wings. **Návody:** Operation Stealth, Powermonger, Supremacy, Three Weeks In Paradies, Tusker.



EXCALIBUR 4 - 7/91

Recenze: B.A.T., Colorado, Corporation, Damocles, Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Neuromancer, Obitus, Shadow of the Beast II, Xenomorph. **Návody:** Barbarian, Dungeon Master, Future Wars, Heroes Quest, Shadow of the Beast II.



EXCALIBUR 5 - 8-9/91

Recenze: Alien 8, Cadaver, Castle Master, Coloris, Dragon's Lair, Elvira, Escape from Colditz, Eye of the Beholder, The Great Escape, Knight Lore, Loom, Pentagram, Plotting, Populous, Prince of Persia, Promised Lands, Turrican I + II. **Návody:** Damocles, Dizzy, Eyuinox, Great Escape, Powermonger, Space Quest III, Xenomorph, Yie Ar Kung-Fu.



EXCALIBUR 6 - 10/91

Recenze: 3D Construction Kit, A-10 Tank Killer, Carrier Command, Dam Busters, Enduro Racer, F-16 Combat Pilot, F-29 Retaliator, F/A-18 Interceptor, Falcon + Mission Disk 1 + 2, Fighter Bomber, Gunship, Jet Flight, Lombard Rally, LHX Attack Copper, Out Run, Red Baron, Railroad Tycoon, Silent Service II, Sim City, Stunt Car Racer, Team Suzuki, Test Drive I, II, III, Tomahawk, Toyota Celica GT Rally. **Návody:** Dark Side, Feud, Chaos Strikes Back, Saboteur, Speedball II.



EXCALIBUR 7 - 11/91

Recenze: Barbarian II, Belegost, Brat, Buck Roberts., Commando, Deuterios, Great Courts II, Enima Force, Golden Axe, Indiana Jones I, II, III, Kayleth, Kick Off II, Lord of the Rings, Nightshift, Predator, R.B.I. Baseball II, Red Heat, Running Man, The Secret of Monkey Island, Return to Eden, Shadow Fire, Speedball II, Supercars II, Total Recall, War in Middle. **Návody:** A-10 Tank Killer, Cadaver, Dam Busters, Elvira, Falcon, Fighter Bomber, Shadow Fire, Super Cars, Total Recall, War in Middle Earth.



EXCALIBUR 8 - 12/91

Recenze: Battle Command, F-15 Strike Eagle II, Flight Simulator II, Goods, Heroquest, Mega-Lo-Mania, Warlords. **Návody:** Battle Command, Belegost, Cadaver, Cruise for a Corpse, Dizzy II, Elvira - supertip, Enigma Force, F-19 Stealth Fighter, Indiana Jones II, Leisure Suit Larry II, Paradroid, Powermonger, Railroad Tycoon, Strike Force Harrier, Thunder Cats



EXCALIBUR 9 - 1/92

Recenze: Batman The Movie, Chuck Rock, Jupiter's Masterdrive, King's Quest V, Space Quest III, Super Hang-On, Switchblade II, Swiv, Sword of Sodan, Zak Mc Kracke. **Návody:** Cadaver, Castle Master I, Cauldron II, Dizzy III, Elite, Everyones Wally, Indiana Jones I, Nosferatu The Vampire, Persian Gulf Inferno, Rex I, II, The Rise of The Dragon, Trudnaja Doroga.



EXCALIBUR 10 - 2/92

Recenze: Alien Breed, Centurion, Indiana Jones III, Lotus E.T.C. II, Lord Of The Rings, P.P.Hammer, Unreal, Wrath Of The Demon. **Návody:** Ataristův protiútok, B.A.T., Dan Dare 2, Darkman, Dragons Lair I, Driller, The Elf, Hero's Quest II, Neuromancer.



EXCALIBUR 11

Recenze: Barbarian II, First Samurai, Robocop, The Shadowlands, Wolfchild. **Návody:** Eye of the Beholder (level 1-4), Indiana Jones III, Populous II, Rogue Trooper, Head over Heels, Hearth of China, Larry Leisure Suit III, Last Ninja II, Monkey Island (1. část), Příhody Robina Hooda.



Osobní počítače

Publikace především pro ty, kteří si chtějí pořídit počítač nejen na hraní. Obsahuje základní technické údaje všech v úvahu přicházejících počítačů. Jsou zde i další důležité informace o způsobu výběru vhodné sestavy a způsobu nákupu. Ačkoliv byla vydána v prosinci 1990, je stále aktuální. Posledních 200 kusů.

NOVÁ DISTRIBUCE

Vážení čtenáři,

od tohoto měsíce převzala distribuci Excaliburu a dalších našich tiskovin firma SEND, která k plné spokojenosti svých zákazníků zabezpečuje předplatné časopisů Filip, Rock & Pop a dalších.

Kapacita firmy SEND je dostatečná k tomu, aby zvládla stále se zvyšující objem odeslaných časopisů a do 48 hodin rozeslala všechny výtisky předplatitelům.

SEND současně vyřizuje zaslání starších čísel a to novým způsobem, který šetří čas i Vaši peněženku. Odesílání časopisů na dobírku prodávavolo zasluku asi o 15 Kčs. Proto nyní odesílá firma SEND časopisy s přiloženou složenkou a současně s prosbou, abyste složenkou uhradili do 3 dnů po přijetí zásilky. Společně na Vaši poctivost a předpokládáme, že se nový způsob osvědčí.

Závěrem se omlouvám některým čtenářům za opoždění distribuce i korespondence u předchozí firmy, která již nevládla zpracovávat obrovské množství došlé korespondence.



AMIGA magazin 1 - 1/91

Amiga 3000, Emulátory, GEOS (C-64), Jak se stát Amiga umělcem, Page Stream, Soundtracker, TEM, Viry, Zprávičky. **Hry:** tentokrát s firmou Delphine Software: Bio Challenge, Future Wars, Operation Stealth.



AMIGA magazin 2 - 2/91

Amiga 3000, CD-I, CDTV, Cross-2-dos, Deluxe Paint III, Disk-2-disk, DOS-2-DOS, Emulátor Macintoshe, GEOS (C-64), Mac-2-dos, První skoky, Scratch, Startrekker, Zprávičky. **Hry:** tentokrát s firmou Cinemaware: The It Came from The Desert + Antheds, Rocket Ranger, S.D.I., TV Sports Basketball.



AMIGA magazin 3 - 3/91

Amiga 3000, Bars and Pipes, Deluxe Paint III, DMouse, GEOS (C-64), Kde jsou moje data, Multimedia, Power Windows, První skoky, Videoscape 3D, Video Toaster, Zprávičky. **Hry:** tentokrát s firmou FTL - Dungeon Master (supermapy level 1-7)



AMIGA magazin 4 - 4/91

24-bitové karty, The Art Department, Imagine 1.0, Jak odstroit Amigu, Nové viry Jeff a Bigshit, První skoky, Přehled hudebních programů, Psycho, Real 3D, Steinberg PRO 24 AMIGA, Tipy a triky, Z Amigy do Amigy, ZeroVirus III.



AMIGA magazin 5 - 1/92

Aegis Sonix, AdSpeed, BBS Paragon, Bleskový start s Motorolou 68030, CD+G, Commodore A2620/30, Deluxe Paint IV, Disk Master V3.0, Demo Maker, Dyna CADD, Harmoni, Hurricane 500, Imagine, jazyk C, Math-Amation, Mega Midget Racer, Programovací jazyky, Pro Write 3.0, Real 3D, Snapshot! Studio, Stormbringer H530, Telefonování zdarma?, Tipy a triky, Tornado.



AMIGA magazin 6 - 2/91

...A zase ty viry, Amiga 500 Plus, Co najdete v počítači, DCTV, Dynamic Drums, Fastray, Chameleon II, Imagine, jazyk C, Kick Pascal, Optické paměti, Real 3D, Samplujeme na Amize, Superbase Professional, Tiger Cub, Tipy a triky, Turboprint, Vista Pro, Workbench 2.0.

Úvodem je třeba říci, že hra Dylan Dog se naprosto vymyká všemu, co bylo dosud spatřeno na monitorech počítačů. Toto dílo je netradiční nejen námětem, o kterém se zminím později, ale hlavně svým provedením. Hra je od začátku do konce koncipována jako kreslený film. Skvěle propracovaný pohyb po 2D bludišti je každou chvíli spřesněn dramatickou animovanou scénou, která dotváří napínavou atmosféru tohoto počítačového horroru. Celá hra je podbarvena zajímavou hudbou. Skladby se často mění, takže nedojde k stereotypnímu opakování jednoho motivu. Dramatická scénická hudba také podbarvuje animované sekvence, ve kterých obvykle dojde k obzvlášť brutální vraždě.

DYLAN DOG - KOMPLETNÍ NÁVOD

Od startu v jídelně se dejte doleva. V kuchyni (1) seberte **nůž** a ihned ho začněte používat místo pěstí. Jděte zpátky doprava až na konec chodby, projděte posledními dveřmi a v místnosti nalevo od dveří seberte **videokazetu** (2). Teď se musíte dostat do místnosti s číslem (3), podle mapy to snad nebude problém. Tady počkejte, až bude padouch v levé části obrazovky, vyběhněte po schodech a vložte kazetu do videa. Vrah ztuhne (což se vám může po dlouhém zírání do monitoru stát taky) a teď už nebude problém ho pěstí skolit. Následuje animovaná sekvence, kde se seznámíte s dívkou skrytou za závěsem. Seznámíte se s ní

najdete **další klíč**. Teď opusťte podzemní prostory a vraťte se do zámku. Musíte se dostat do místnosti s číslem (15). Tady použijete **první klíč** nalezenný v podzemí (9), odemknete dveře a ocitnete se v uměleckých atelierech. Vejděte do místnosti s číslem (16). Stanete se svědkem obzvlášť brutální scény a dozvíte se podivnou informaci - prozradím, že se týká dveří do laboratoře.

Nyní dojdete do místa označeného (17). Tady je trochu tužší nepřítel, ale po pěstním souboji ho vyřídíte. Můžete také použít poslední náboj, který zbyl v zásobníku. V další animované scéně se dozvíte o úkrytu nábojů pod nějakou lebkou (?). Vraťte se tedy do hlavního komplexu, do místnosti označené číslem (18). Tady naleznete onu podivnou **bílou lebku**. Podívejte se na ni a naleznete

4 nábojnice. Ty vám postadí k dokončení hry.

Vraťte se opět do studia a odemknete dveře označené (19). Použijte tady **druhý klíč** z podzemí (z místnosti 14). V pokoji s nepřímým vyhlázením karatistou (20) bez váhání taste pistolí a střelte. Ve vedlejší místnosti (21) se pomodlete a vstupte. Jste skoro u cíle.

V laboratoři si prověříte vaše schopnosti v ovládání joysticku. Musíte **přepnout tři počítače**, a tak zlikvidovat červené elektrické výboje stojící v cestě. U počítače nalevo (22) se musíte rychle rozeběhnout a skočit, jinak se nahoru nedostanete. Není to nic lehkého, ale věřte, že je to možné. Až bude počítač vypnut (obrazovka blikne modře) dejte se doprava. V této místnosti (23) jsou na zemi **tři druhy dlaždic**: červené - ubírají energii;

LABORATOŘ

DO LABORATOŘE

DO ZÁMKU

DO SKLEPA

A o co vlastně ve hře DYLAN DOG jde? Mladý, sympatický hrdina byl pozván do starobylého zámku na velikou slavnost. Uprostřed zábavy však dojde k trapné události, která našeho hrdinu poněkud vyvede z míry - hosté se začnou navzájem vraždit. To přece není správné, takhle se slušná společnost nechová, pomyslel si Dylan Dog. A protože byl mužem činu, neváhal ani vstoupit a rozhodl se vypátrat příčinu toho běhání. Ozbrojen pouze svým revolverem, sedmi náboji a silnými pěstmi se vydal na dlouhou cestu aby vypátral strujce této zvrhlosti - podivného hostitele, majitele zámku.

Po cestě, která vede přes komnaty zámku, hluboká sklepení, umělecký ateliér až do šlenecvy laboratoře na našeho hrdinu čeká spousta překvapení ale hlavně hromady mrtvých a potoky krve. Hra je jako stvořená pro všechny milovníky zabíjení - tady si skutečně přijdou na své. My ostatní hrajeme Dylan Doga jen pro dobrý pocit z dohrané hry a vraždění bereme jen jako pouhou překážku mezi námi a dokončením hry, ne jako její hlavní náplň. Tuto větu si opakujte, až budete pomoci noží, šroubováky, meči, palic a pistole brutálně vraždit obyvatele sídla...

Během hry se setkáte se **třemi druhy předmětů**. Za prvé jsou to skutečné předměty jako **zbraně, klíče, knihy, videokazety** atd. Potom jsou to **magické diamanty**, které jsou roztroušeny po celém domě a slouží jen ke zlepšení skóre, pro cíl hry jsou nepodstatné. Dále narážte na **radý**, které vám dají zachráněné lidi - ne všichni totiž propadli vražedné vášni a někteří se stačili skrýt před zraky běsnících zabijáků. Tyto radý bezpodmínečně potřebujete k dokončení úkolu.

V domě jsou také dva druhy lidí - vrahů. Jedni jdou zabít po krátkém souboji kteroukoli ze zbraní nebo i holou pěstí. Druzí, patří mezi tuhé protivníky - můžete je buď zastřelit dvěma ranami z revolveru nebo použít nějaký trik, sečné a bodné zbraně jsou neúčinné. Náboje ale musíte šetřit, a když vyplývají jen jedinou střelou zbytečně, musíte si hru zahrát od začátku!

Na konci se utkáte se svým milým hostitelem - zjistíte, že to není obyčejný člověk, ale převlečený ďábel (!). Dvě kulky do hlavy ale spolehlivě vyřídí i čerta a vy se můžete vrátit ke své dívce, kterou jste cestou zachránil a v prázdném zámku si užívat života.

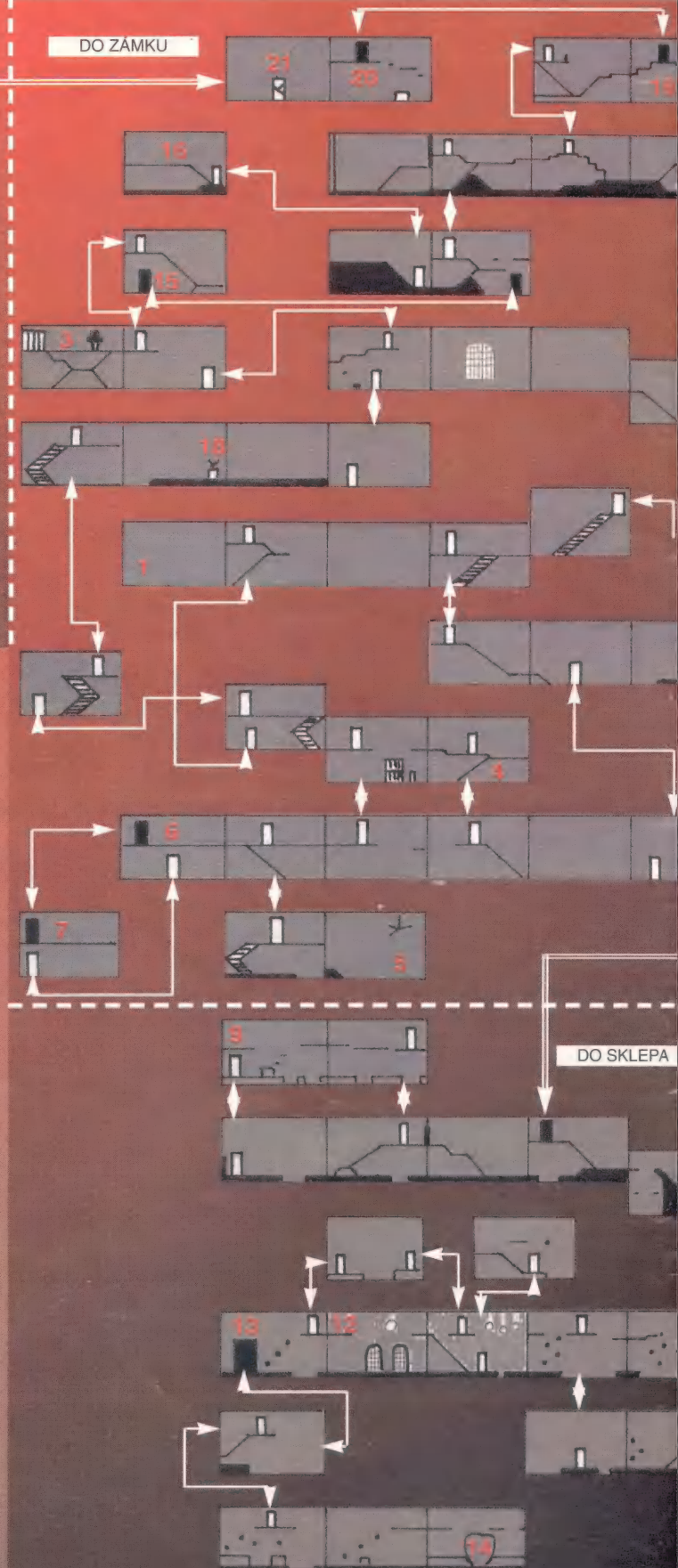
poměrně důvěrně, a tak se dozvíte informaci a jakými pavouky. Za tím tuto radu nepotřebujete, slušně poděkujte a vraťte se do hlavního komplexu. Dojdete do místnosti označené (4). Tady je další neznámý padouch. Nezbyvá než tasil pistolí a dvěma ranami ho poslat k čertu (další animovaná sekvence). Od člověka skrytého za knihovnou získáte další radu, tu ale použijete až na samém konci dobrodružství.

Dojdete do místnosti označené (5), tady najdete **klíč**. Ten použijete u zamčených dveří (6). V místnosti s číslem (7) zastřílíte vraha dalšími dvěma ranami z revolveru (nesmíte vyplývat ani střelu navíc!). Po jeho smrti následuje animovaná scéna a vy najdete v kapse zloducha **klíč**. Vraťte se ke dveřím (6) a dejte se chodbou až na konec doprava. Jste v knihovně (8) a tady uvidíte symbol **pavouka**. Kdo je informován, je ozbrojen. Vy tedy s ledovým klidem pravého gentlemana zatlačíte na pavouka a otevřete tajné dveře do slepení.

V podzemních prostorách se pohybujte opatrně, ať nespádněte do nějaké hluboké jámy nebo do vody (když se vám to přece jen stane, budete sice zachráněni ale stojí to trochu energie). Od vstupních dveří se dejte doleva a seberte **klíč** (9). Vraťte se doprava a dostaňte se do místnosti s číslem (10), tady naleznete **meč**. V místnosti (11) je nepřemýšlitelný nepřítel - ukažte mu tedy sílu vaší pistole a vystřelte dvakrát. Za rozbitým vozem v této místnosti je zajatec. Po smrti padoucha vám dá další radu - týká se sochy muže s pohybující se rukou (animovaná scéna).

Dojdete do místnosti s číslem (12). V místě, kde je na mapě číslo je socha, o které mluvil předchozí zajatec. Abyste se k ní dostal, musíte přeskóčit nepřemýšlitelného hlídače dole u mříží. U sochy použijete radu zachráněného muže. Následuje další animace - hlídač se propadne do hluboké jámy, kterou jste otevřel tajným mechanismem v paži sochy. Za mříží je uvězněn další muž. Osvobodit jej sice nemůžete, ale získáte novou radu, tentokrát se týká jakési modré tváře (!?)

V místnosti s velkými dveřmi (13) použijte klíč získaný v zámku nahoře (**klíč z místnosti 7**) a vstupte. V těchto místnostech probíhalo mučení, a tak se tady příliš nezdržujte. Na konci naleznete onu podivnou **modrou tvář** (14). Seskočte k ní a stisknete její **pravé oko** - spustíte tajný mechanismus, ze zdi vylétne veliký železný projektil, roztrhá muže v této místnosti na kusy (animace) a vy

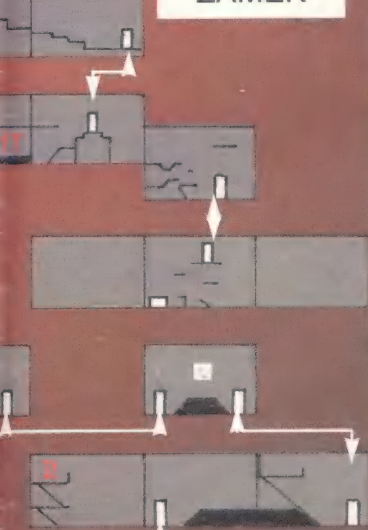


bílé - neškodné, zelené - mění červené na bílé. Pomocí zelených dlaždic připravte cestu k počítači nahore (postupujte zdola a vyřadíte jej z provozu). Teď se vraťte do vstupní místnosti (24) - silové pole u posledního počítače zmizelo. Vyskákejte k němu a přepněte do polohy vypnutu.

Konečně je cesta do poslední místnosti (25) volná. U příkované dívky použijte radu z počátku hry (4) a máte-li u sebe ještě dva náboje, máte vyhráno.

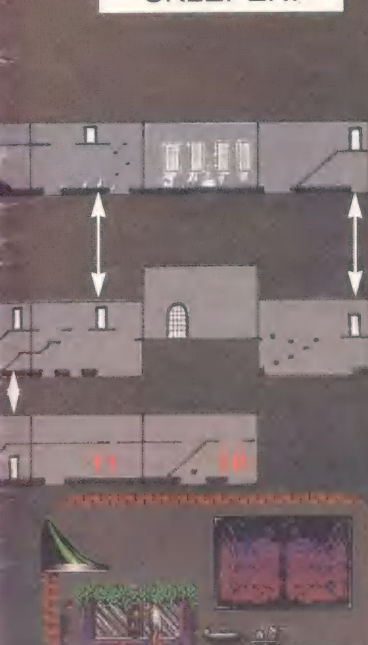
Závěrečnou scénu si ohodnotte sami. Pozn.: Ve hře je více věcí, které je možno sbírat. Na mapě jsou ale vyznačeny pouze předměty bezpodmínečně nutné k dokonalosti hry. Návod a mapa ICE

ZÁMEK



DO ZÁMKU

SKLEPENÍ



(dokončení z minulého čísla)

Posádka vaší lodi trpí extrémní leností a proto je na vás, abyste zabezpečili úspěšnou plavbu k opičímu ostrovu. Povede se vám to jedině tehdy, uvaříte-li speciální navigační polévku. Následuje popis, jak na to.

Ze stolu si vezměte inkoust a z levého šuplíku knihu. Vyjděte na palubu, vyspějte na střežň a stáhněte pirátskou vlnku. Nyní se vydejte do nejspodnějšího podpalubí, kde je zapotřebí sebrat hrst prachu, lano a z truhly (vpravo dole) láhev vína. Dále navštívte kuchyň a seberte hrnec. Ze skříně sundejte ovesné vločky, ve kterých najdete malý klíček. Vraťte se zpět do kajuty a klíčkem si otevřete skřínku, skrývající truhlu se skořicí a s receptem, který vám napoví, z čeho se speciální polévka vaří.

Jděte zpět do kuchyně a do hrnce naházejte: 1. skořici, 1. feferonku, 1. pirátskou vlnku, 1. kapku inkoustu, 0,5 l vína, 1. vlnku, 1. vločky a hrst střílného prachu. Až se vzpamatujete po následném výbuchu, zapalte v kamnech starou knihu ze šuplíku a jděte si pro novou dávku střílného prachu. Ten pak nasypete do děla na palubě, připevněte zápalnou šňůru a použijte hrnec...

III. NA MONKEY ISLANDU

Jděte do džungle směrem na západ a po okraji kráteru až k sídlu trosečníků (kdykoliv uvidíte papírky s poznámkami, přečtěte si je - přiblíží vám život na Monkey ostrově). Až dojdete na místo, trochu strčte do kanonu, vezměte si hrst prachu, dalekohled a lano. Dále se vydejte na východ k rozvodí fek a vystoupejte po schodech. Dvakrát pohněte katapultem, tak aby směřoval směrem k vám a vystupte ještě o obrazovku výše. Strčte do

kamene na kraji srázu a sejděte dolů k řece. Na hráz položte střílný prach a rozeberte dalekohled. Čocka se sluníčkem už udělají své.

Zajděte k rybníku a od mrtvol si vypůjčte lano. Nyní najděte hlubokou propast na jihu a pomocí dvou lan se spusťte dolů po pádlu. Vraťte se na pobřeží, k lode.

Na pláži by měly ležet tři banány, které si vezměte s sebou a hurá do lodky. Pádlujte na severovýchod, okolo východního mysu a dál na sever až k pláži. Projděte džungli do vesnice kanibalů a z obětní mýz ukradněte dva banány. Ihned budete chyceni nebezpečnými domorodci. Ze svého vězení se dostanete, nadzvednete-li lebku a zpod ní vytrhnete volné prkno. Pokud se chcete pobavit, nechte se ještě několikrát lapit domorodci. Po úspěšném útěku se vraťte zpátky na první pláž s banánovníkem. Zajděte do džungle (kousek na sever) a najděte opičky, která se nechá lehce ohořit vašimi banány.

Nyní jděte na severovýchod, na vrcholok východního mysu. U bambusového plotu zatáhněte za prostřední nos levého totemu. Opice se bude opičit a uvolní vám cestu. U velké opičí hlavy vyhrabejte ze země nejmenšího bůzka a zajedte s ním ke kanibalům. Dejte sošku domorodci zvanému Citronová hlava a budete volně vpuštěni do vesnice. Z chatrče, ve které jste byl vězněn si vezměte podavač banánů a darujte jej trosečníkovi čekajícímu opodál. Dostanete zvláštní dar.

Vraťte se na kopec k opičí hlavě a vyčistěte jí pravé ucho dárkem od trosečníků (doslova). Nežli však půjdete svou cestou musíte od kanibalů získat speciální talisman - plesnivou hlavu navigátora! Jděte zpět do vesnice a pohovořte si s domorodci (1,1,4,1,1,2,3,3). Nabídněte jim prospekt (dostali jste jej ještě na Melee Islandu od pro-

dejce lodí) a jedte zpět k opičí hlavě. Po jazyku sklouzněte dovnitř.

Použijte hlavu navigátora a jděte neustále za jejím nosem. Po kratším bloudění přijde na skalku, ze které uvidíte pirátskou loď. Nyní si promluvíte s hlavou navigátora (2,3,3,3,3) a vezměte si od ní kouzelný náhrdelník. Pověste si jej na krk a stanete se neviditelným. Sejděte na loď a vejděte do levých dveří. Magnetickým kompasem si přitáhnete klíček, který visí na zadní stěně kajuty. Z paluby slezte poklopem do podpalubí a v místnosti vpravo zkuste chytit jednu slepici. Po následujícím zápasu vám zůstane alespoň malé peříčko, kterým opatrně polechtejte na chodidlech spícího namořníka ve vedlejší místnosti. Až v křeči roztáhne ruce, vezměte mu láhev s grogem a pokračujte vpravo. Klíčkem z horní kajuty otevřete poklop.

Slezte dolů, nalejte trochu grogu do misky a naberte si z kádě tuk. Vylezte na palubu a tukem namažte pravé dveře. Vyděte dovnitř a ze stěny si vezměte nářadí. V podpalubí za ohrádkou a prasaty je bedna, kterou musíte nářadím otevřít. Uvnitř naleznete záračný kořen, který vám pomůže zbavit se umřelí posádky. Na ostrově se rychle vraťte ke kanibalům, dostanete sodu. Vraťte se zpátky k lodi a hurá na moře (3,2,1,1).

IV. FINÁLE

Na Melee Islandu je velké pozdvižení, řadí tu umřelí posádka a padouch Le Chuck připravuje svatbu s vaší milou guvernérkou. Vydejte se rychle do města. První dva duchy zlikvidujte sodou a rychle vstupte do kostela. Přerušte svatební obřad (1,3,3,3). Při závěrečném souboji v severním přístavišti stačí již pouze zvednout láhev s pivem a pořádek Le Chucka pokropit. S. C. & ANDREW

DOPISY ČTENÁŘŮ

Vítejte ve druhé sérii dopisů čtenářů. Doufáme, že vás tato rubrika baví a že si rádi přečtete názory ostatních hráčů. Opět jsme byli zaspáni množstvím dopisů a návodů. Přišlo nám spousta lahůdek a kritiky. Jedním zvláště výpavým kritikem bychom tuto rubriku rádi zahájili:

Vážený čtenář-hnidopich (jak se sám nazývá), Marek Václavík z Banské Bystrice nám poslal do krajnosti vypilovanou kritiku. Dotyčný ve svém dopisu napadá náš návod na Dizzy III z čísla 1/1992. Nelíbí se mu náš překlad angl. názvů předmětů. Andrew přeložil výraz JUG OF COLD WATER jako "kýbl studené vody". Samozřejmě je nám známo, že JUG je džbán a ne kýbl, víme to i bez slovníku, vážený pane. Všimněte si však, že předmět ve hře nevypadá jako nějaký džbánček, ale jako pořádný kýbl. Dále autor dopisu nesouhlasí s překladem slova POTION na "lektvar", nevíme si však rady proč. Kost se prý v této hře nemá dát psovi, ale čemusli, cituji: „co může být cokoliv jiného". Dobrá, takže u příštího návodu máme napsat „jděte do ZOO a dejte sušenku čemusli, co vypadá strašně divně, vůbec nám nejde dohlavycotomůžebýt?" Nakonec jsme se dozvěděli, že zvíře, jehož hlava vyčnívá z vody vpravo od zámku není ani krokodýl, ani aligátor, ale něco, co autor dopisu nenašel ve slovníku. Omlouváme se však za to, že jsme výraz „Manure“ přeložili jako popel, nenapadlo nás, že by obrázek ve hře znamenal něco jiného, takže jsme se nepodívali do slovníku (Manure=Hnůj).

ST-čkář Petr Orna nám zaslal velice konstruktivní a podnětnou kritiku, ve které rozpitval jedno z předchozích čísel (Excalibur 2/92) podle jednotlivých stránek. Tento přístup oceňujeme a doufáme, že takovýchto dopisů budeme dostávat více a děkujeme. Zdeněk Berka se ptá jestli firma Lucasfilm vytvořila hry Indiana Jones I a II. Ne. Tyto hry v akci podobě vytvořila firma US GOLD. Ve hře LOOM neví, jak získat poslední notu. Je to jednoduché, po zavření všech děr se znovu vrať k „labutímu jezeru“ a dej se doleva. Dostaneš se zpátky do místnosti s LOOMem a tady se také odehraje závěrečná scéna s pečením kachny.

Marek Pauk neví, jak překonat vír na moři v LOOM. Je to jednoduché: stačí zahrát melodii, kterou vír vydává, jenže v opačném pořadí tónů. Všechny kouzelné melodie totiž fungují v obou směrech. A znovu to zatracené vejce. Dizzy, Dizzy,

Dizzy. Tomáš Vít má problém se zmrazovačem. Ze běhu opravdu nejde zmrazovač do vody hodit, ale stačí se odrazit na kraji, v letu zmrazovač odhodit a je to. U kamenů v 3 dílu je řešení stejné. Jak dát kost tomu našemu vůbec nám nejde dohlavycotomůžebýt? Přiblíží se k němu z pravé strany (mezi něj a kopeček) a kost polož. Potom rychle uskoč vpravo nahoru. PS.: redakce Excaliburu se zavazuje, že než se Andrew odhodlá k vydání návodu na Dizzy IV, podrobí jej detailní kontrole se slovníky, odbornými poradci z oblasti zoologie, balistiky a lingvistiky.

Kratká poznámka v druhém čísle vyvolala řetězovou reakci ironických poznámek a vtipků na adresu onoho ohlašovaného „prekvapení“. Uvedme alespoň tuto: „Som zvedavý čo za prekvapenie na mňa vyskočí z Ex 3/92, že by plná farba a 64 strán? Hehe.“ Naše odpověď: Hehehe!

V minulých rubrikách dopisů jsme si udělali průšvih! Napsali jsme našemu dopisovateli, majiteli Commodore C64, ať vejde do chatrče v Castle Masterovi I. dvěmi, avšak na osmibitech to nejde!!! Chatrč si musíte nejprve odemknout klíčem, který se nachází ve studni na nádvoří. Děkujeme též spoustě majitelů osmibitů, kteří nenechali kamaráda ve štychu a zavázali nás lavinou dopisů o naší chybě. Vida, jak jsou konverze počítačových her zálučné, i Castle Master se liší na osmibitkách a na šestnáctkách.

Ondřej Štefík, Bratislava: „Dostal sa mi do rúk Váš časopis. Som veľmi spokojný (na Slovensku takovýto časopis nevychádza).“ Děkujeme za uznání a rádi bychom všem slovenským „pariakům“ oznámili, že máme obrovské potíže s distribucí na Slovensku. Kromě Košícké PNS nám Excalibur nevzála žádná slovenská distribuční firma, i když nabízíme velice výhodné podmínky. Přitom nám chodí spousty dopisů od slovenských čtenářů. Chcete-li tedy mít Excalibur k dostání i jinde než v Koších, chodte po stáncích PNS, po kamelotech i po kamelotkách a ptejte se neustále po Excaliburu. Snad vaše distribuční firmy změní svůj macešský přístup k „českému paňáskému časopisu“.

Ondřej Šichula nám vytýká, že jsme dosud neotiskli návod na hry Spellbound firmy Ultimate. Neotiskli. Musíme se přiznat, že i když se za amatéry nepovažujeme, sami jsme tuto hru ani po krajním nasazení všech dostupných i rezervních sil nedotáhli do konce. Dokonce ani v našem okolí není nikdo, kdo by byl schopen tuto hru dohrát, a tak se

omlouváme Ondřejovi a zároveň prosíme všechny „skalní pařany“, pošlete nám návod na tuto pohádku a my se vám královsky omděníme.

Martin Čedík z Hořovic doplnil náš návod na Last Ninja II. Poradil nám, jak zničit aligátora ve 3. levelu (k dohrání této hry na Sinclairovi jsem tento postup nepotřeboval, proto tato informace nebyla obsažena v návodu v minulém čísle, Andrew). Musíte najít láhev Whisky, která se nachází ve 2. levelu poblíž budky, ve které je klíč od poklopu. Láhev musíte nahřát nad pochodní a hodit ji na krokodýla - a je to!

Počítačový hráč, který si přezdíval Števo se nás ptá, jak sebrat planetku Měsíc ve hře Cadaver. Planetka Měsíc se hledá velice těžko. Nachází se v jedné z místností vpravo od delší chodby v závěrečné části čtvrté úrovně. Uvnitř v místnosti si musíte prýsnout jakýkoliv předmět, na kterém můžete stát k levé horní stěně. Postupným prohledáváním celé stěny narazíte na tajnou přihrádku, ve které je předmět uschován.

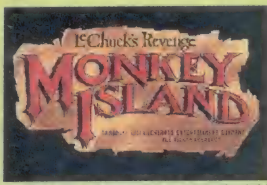
Na závěr bychom se s vámi rádi rozdělili o několik problémů, se kterými si nevíme rady:

- 1) Andrew má problémy ve třetí úrovni Cadavera II - The payoff, mohl by nám někdo poslat návod na tuto level (návod z Powerplaye nepomohl).
- 2) Myslíte si, že bychom měli vydat návody na hry Tiranog, Dundarad nebo Marsport, hraje je vůbec někdo?
- 3) Existuje nějaký způsob, jak dostat chudáka funebráka ve hře Monkey Island II z rakve? Je nám ho líto, nechceme ho tam nechat.
- 4) Hraje někdo v Československu hry od firmy Infocom? Dohrál někdo jejich hry Moonmist, Lurking horror nebo Suspect?
- 5) Dohrál někdo onu pověstnou hru Movie, na kterou se nás neustále někdo ptá?
- 6) Za nic na světě nemůžeme přijít na to, jak postupovat ve hře Phantomas II od firmy Dynamic na Sinclairovi. Tuto hru prostě nemůžeme dohrát, pomůžte!
- 7) A protože je sedmička magické číslo, skončíme u kouzelné fantasy Black Crypt. Na konci poslední úrovně, po zneškodnění Estiortha Paingivera se hra otáče, zda chcete shlédnout konečnou sekvenci nebo pokračovat v procházení bludiště. Nevíme, jak daleko lze ještě v podzemí dojít, do další úrovně jsme již nepostoupili a pokládáme tuto situaci za „záky...“

Veselé probdělé noci u počítače přeje a na další dopisy se těší

Vaše redakce

MONKEY ISLAND II - LE CHUCK'S REVENGE - LE CHUCKOVA POMSTA



Z nedostatku místa se pokusím být co nejstručnější. Místo angl. výrazu PICK UP budu pro „vezmi“ používat GET a u předmětů s extrémně dlouhým názvem budu používat zkratku. V úvodu hry nezapomeňte navolit složitou hru (I want it all...).



ČÁST I. - SCABB ISLAND

Náš hrdina **Goybrush** se nachází na pirátském ostrově **Scabb**. Na tomto ostrově žijí pouze piráti a jejich společenství bylo až donedávna poklidné. Nyní tu však mají nového společníka **Larga**, který se stal pánem všeho dění a sužuje obyvatele zřímými výmysly. Není se čemu divit - Largo je totiž bývalý pomocník **Le Chucky**. Vaším úkolem v první části hry je sestavit **vodoo panenku** a s její pomocí **Larga** z ostrova vyhnat.

Vezměte si lopatu z tabule (GET SIGN) a jděte doleva. Až vás Largo zbaví peněz, vlezte oknem do kuchyně dolního korábu (dále jej budu nazývat hospodou). Vezměte nůž (GET KNIFE), vylezte ven jděte do prosliděné horní lodi, k **mapě Wallymu**. Vezměte si papír (GET PAPER) a až **Wally** nebude dívat, půjčte si jeho **monokl** (GET MONOCLE). Přejděte na levou horní loď ke třem sedícím pirátům a přemluve bezohledného, ať vám dá zlaták na dřevochůzci. Jděte do poslední levé lodi a nožem **odřízněte krokodýla** (USE KNIFE WITH ROPE). Vezměte si sýr z jeho misky (GET CHEESE SQUIGGLIES) a z **Largovy** kajuty ukradněte **paruku** (GET TOUPEE). Vezměte do hospody normálním vchodem a seřete papírem **Largovu silnu** (USE PAPER WITH SPIT). V pravé horní lodi se nachází truhlář, kupte si od něj **WOOD POLISH** za minci od třech pirátů. Vraťte se k bezohlednému a čistěte mu dřevěnou nohu, dokud vám bude platit (USE WOOD POLISH ON PEG LEG). Než odejdete, přemluve piráty, ať vám dají **kbelík** (BUCKET).

Odejďte z města a navštívte **hřbitov**. Vystupte na kopeček vlevo a kopejte u hrobu **Largových** předků (USE SHOVEL ON GRAVE). Zpět na mapu ostrova a na pláž vpravo nahoře. Seberte **klacek** (GET STICK) a promluve s piráty (USE LOG). Než odejdete na mapu ostrova všimněte si záměrného stavení na pobřeží - je to bývalý **parkářský stánek**, ale o tom později.

Jděte k bažině, naberte o kbelku bahno (USE BUCKET ON SWAMP) a přeplavte se v **rakvi** (USE COFFIN) doprava, k obydlí čarodějky. Uvnitř ležky seberte provázek (GET STRING) a dejte babě první **tři části Largovy vodoo panenky** - jeho silnu, jeho **paruku** a **kosť jeho předků**. Vraťte se do města, vstupte do **Largovy** kabiny a nasaďte kbelík na dveře (USE BUCKET ON DOOR). Schovajte se za zástěnu (USE DRESSER) a počkejte, až přijde Largo. Špehuje Largo až do čistírny (na lodi se třemi piráty) a potom se vraťte do jeho kajuty. Zavřete dveře (CLOSE DOOR) a seberte **prádelní lístek** (GET LAUNDRY TICKET). Lístek dejte **prádelníkovi** (GIVE L.TICKET TO MAD MARTY) a další komponent panenky je váš.

Pod třemi piráty se zde nachází malá benička, ze které musíte udat **past na myši**: OPEN BOX, USE CHEESE WITH BOX, OPEN BOX, USE STICK WITH BOX, USE STRING WITH BOX, až krysa začne žrát: USE STRING, OPEN BOX, GET RAT. Vlezte oknem do hospodské kuchyně a dejte krysu

do polévky (USE C.RAT WITH WICHY SOUCE). Vylezte oknem ven a vejďte do hospody horem skrz poklop. Zeptejte se barmana na jídlo, vezměte práci šéfkuchaře a s penězi utečte oknem. Jděte k čarodějnici a dejte jí poslední složku pro kouzlo - **Largovu podprsenku**. S vodoo panenkou jděte k **Largovi** do kajuty a pchejte do ní **špendlíky** (USE PINS ON VODOO DOLL), až padouch uteče z ostrova. Vydejte se na jižní poloostrov k **lodníkoví Deadovi**. Dejte mu **monokl** od **mapaře** (GIVE MONOCLE TO CAPTAIN) a najměte si jeho loď.



ČÁST II. - ČTYŘI ČÁSTI MAPY

Cílem druhé části hry je najít čtyři části ztracené mapy, která popisuje cestu k největšímu pokladu na světě. Říká se, že tento **poklad** zvaný **Big Whoop** obsahuje něco, co by vás navždy zbavilo **LeChucky**, proto jej musíte najít!

Nejprve jděte na **Booty Island**. Nežli opustíte palubu lodi, seberte **krmení pro papoušky** (GET PARROT CHOW). Ve městě si promluve s **kamelotkou** a vezměte si od ní jeden **leták**. Jděte na **Phatt Island**, kde budete ihned uvězněni. Dostanete se z cely: PUSH R.MATTRESS, GET STICK, USE STICK WITH BONE, GET BONE; kost dejte psovi a dostanete klíč: USE BONE WITH WALT, GET SMALL KEY, USE SMALL KEY IN CELL DOOR. Seberte obálky z poštů a prozkoumejte je (GET MANILA ENVELOPE, OPEN M.ENVELOPE, GET GORILLA ENVELOPE, OPEN G.ENVELOPE). Opusťte vězení a přes vaši vyhlášku na zdi **nalepte fotografii kamelotky** (USE LEAFLET WITH POSTER). Jděte vpravo do knihovny, nechte si vystavit kartu a podívejte se do **jmenného katalogu**. Z šuplíku **P.Q.R.** si zapamatujte **knihu "Recipes, voodoo...",** z příhrádky **D** knihu o **potopených lodích "Disaster",** a dále jednu libovolnou knihu. U knihovnice si vybrané tři knihy vyzvedněte. Prohlédněte si knihu **Disaster** a zapište si **soufandry potopené lodi**. Nežli odejdete, vezměte si **zvětšovací skločko z modelu majáku** (OPEN MODEL Lighthouse, GET MODEL L. LENS).

Venku vejďte do uličky vlevo od knihovny a sledujte výherce loterie až ke dveřím, kde mu kdosi radí, která čísla v příštím kole vyhrájí. Až chlápek odejde, zeptejte se na čísla také (OPEN DOOR). Na heslo vždy odpovzte první číslicí, kterou ruka ukazuje (o tomto počítání FFuka prohlásil: "to není hádanka, ale svinstvo", plně s ním souhlasím - autor). Zapište si barvu a číslo, které vyhraje a vsaďte si na ně u kola šestýny. Jako výhru si zvolte **vstupenku na maskátní večer**. Celý proces znovu opakujte a jako výhru si zvolte **peníze**. Po nabřeží jděte stále doprava, až na mapu ostrova. Dejte se k velkému domu **tlustého guvernéra (Mansion)** a vstupte dovnitř. Přemluve stráž a v pokoji nahoře vyměňte **spicím** **tloušťkovi** jeho knihu za onu **libovolnou knihu**, kterou jste si vybrali v knihovně (USE vaši knihu WITH FAMOUS PIRATE...). Vraťte se do města a jděte do vězení. Seberte obálku z poštů, otevřete ji a poté **pustě kamelotku z cely** (GET VANILLA ENVELOPE, OPEN V. ENVELOPE, USE SMALL KEY IN CELL DOOR).

Jděte na **Scabb Island** a navštívte **hospodskou loď**. Barmanovi ukažte **průkazku** z knihovny a kupte si **kořalky "Yellow beards' baby",** a **"Blue whale..."** Smičte je (USE BLUE DRINK WITH WOODEN DRINK), nasaďte banán z vězeňské obálky na metronom (USE BANANA WITH METRONOME) a seberte **zluhlou opici** (GET JOJO). Vraťte se na **ostrov Booty** a ve **vetešnictví** (dům vlevo) kupte **tabulku s nápisem o papouškoví** (GET SIGN). Na její místo pověste

krmení (USE PARROT CHOW WITH HOOK), čímž se zbavíte dotěrného papouška. Nyní nakupte tyto věci: **lesní roh** (GET HORN), **zrcadlo** (GET MIRROR) a **plíu** (GET OLD SAW). Přes ulici vejďte do půjčovny kostýmů a na vyhranou pozvánku si **půjčte kostým** (GIVE INVITATION TO SHOPKEEPER, GET DRESS). Opusťte budovu a pokračujte doprava, na **závodistiš** **plivačů do dálky**. Zatrubejte na roh (USE HORN) a rychle přehoďte **praporek označující rekordní "dofius, (PUSH FLAG)**. Napijte se smíchané kořalky (USE CRAZY STRAW WITH GREEN DRINK) a až zavlaže šátek pravého diváka, pořádně si (po větru) odplněte (SPIT). Výherní trofej prodáte **vetešníkovi** za 6000 (GIVE SPIT PLAQUE TO A. DEALER). Od **kamelotky** si najměte loď a podle koordinátů z knihy **Disaster** jedte k potopenému vraku. Z potopené lodi rychle **odtrhněte sošku opičí hlavy** (GET MONKEY HEAD) a vraťte se na hladinu (USE ROPE). Za sošku vám **vetešník** (GIVE MONKEY HEAD TO A.DEALER) **daruje PRVNÍ ČÁST MAPY**!

Na mapě ostrova se dejte k malé stavbě č. "Small structure...". Promluve se strážným, oblečte si maskami oděv a odezvěte vstupenku. V **guvernéřině** domě seberte **část mapy z nástěny** (GET MAP). Vyděte ven před dům a pokuste se **ukrást psa** (GET DOG). Budete odvedeni ke **guvernérovi**. Po rozhovoru s **guvernérkou Marley** se vraťte do jejího pokoje a seberte **pádlu** (GET OAR). Jděte za dům a **mlátěte do popelnice** (PULL GARBAGE CAN), dokud nerozrušíte kuchaře. Oběhněte dům, vlezte do kuchyně a **ukradněte rybu** (GET FISH). Zpět před hlavní vchod, **seberte psa** (GET DOG) a vraťte se na mapu ostrova. Navštívte **"Big tree",** a strčte **pádlu do nejhlubší díry u kořenů stromu** (USE OAR IN HOLE). Po kořenech na pádlu vylezte, načež se pod vámi zlomí. Ve snu si musíte (!) zapsat **pořadí kostí z písničky vašich rodičů**. Písnička má tři sloky a v každé sloce se mluví o čtyřech kostech. Celkem si tedy zapište dvanáct kostí a rozdělte si je do čtyř trojic, např. RIB-ARM-HEAD, ARM-LEG-HIP, atd. Pro neznalé: HEAD je hlava, ARM je paže, LEG je noha, RIB je hrudní koš a HIP je kost pánevní. Ráno seberte **rozbité pádlu** (GET BROKEN OAR) a odpluďte na **Phatt Island**. Jděte na molo před knihovnu a vsaďte se s rybářem o největší rybu. Za **rybu z kuchyně** (GIVE FISH TO FISHERMAN) dostanete jeho prut. Jděte na **Scabb Island** a nechte si **opravit pádlu u truhláře** (GIVE BROKEN OAR TO WOODSMITH). Navštívte tři piráty u **prádelny**, pravému **uřízněte dřevěnou nohu** (USE OLD SAW ON PEG LEG) a rychle utečte. Zatímco ho bude truhlář ošetřovat, ukradněte mu z dílny **kladivo a hřebíky** (GET HAMMER, GET NAILS).

Jděte na **Booty Island** a jděte vpravo do prodejny pohřebních pomůcek. Přemluve prodáváče, aby vám předvedl **rakev** a ihned ho do ní zatlučte (USE NAILS ON COFFIN). Seberte klíč od krypty (GET CRYPT KEY) a pomocí mapy ostrova se přemístěte na útes. Pokuste se **vytáhnout mapu rybářským prutem** (USE FISHING POLE) a poté **jděte ke stromu "Big tree"**. Vytvořte si **provizorní schůdky**: zastrčte **pádlu do spodní díry** U. R. OAR WITH HOLE a vylezte na něj, **seberte kolík zleva** GET PLANK a strčte jej **vpravo** USE PLANK WITH HOLE, přeskočte na kolík a seberte pádlu, strčte pádlu doprava...až se dostanete na strom. Nahoře seberte **teleskop** (GET TELESCOPE) a vejďte do **spodního domečku**. **Pustě psa do hromady papírů** (USE DOG WITH PILE) a **DRUHÁ ČÁST MAPY JE konečně VAŠE**.

Jděte na **Phatt Island** a po mapě ostrova dojděte k vodopádu. Vyskákejte se na kopek a **zluhlou opici utáhněte hydrant** (USE JOJO WITH PUMP). Vraťte se dolů a vstupte do otvoru. Projděte podzemím a vejďte do domu na kopci. Vsaďte se s přátem, kdo více vypije a zatímco je pryč, **vylitě grog do květináče a nahraďte ho**

svým, mírnějším grogem (GET MUG-O'GROG, USE MUG-O'GROG WITH TREE, USE EMPTY MUG WITH BOTTLE NEAR-O'GROG). Až soupeř padne, nasaďte **zrcadlo do vetešníka do prázdného rámu** (USE MIRROR WITH MIRROR FRAME) a vylezte před dům. **Otevřete pravé okno** a namířte do něj **teleskop** (OPEN WINDOW, USE TELESCOPE WITH GROTESQUE STATUE). Zpět do domu a **stiskněte cihlu, kterou označil parapek světla** (PUSH BRICK). **SEBERTE TŘETÍ ČÁST MAPY** (GET MAP) a vlezte do podzemí.

Odpluňte na ostrov **Scabb** a jděte na hřbitov, ke kryptě. Odemkněte ji **klíčem od rakvaře** (USE CRYPT KEY IN CRYPT) a vejďte. Dole si **přečtěte knihu od tlustého guvernéra** (LOOK AT FAMOUS PIRATE Q.). A podle úsluví pirátů, která jsou jak v knize, tak na rakvách, **otevřete rakev párkaře** ze severní pláže. **Vezměte trochu popela**, který z **mrtvého** zbyl (OPEN COFFIN, GET ASHES). Vydějte se k **čarodějnici** a prohledejte knihy na jejích poličkách. Prohledejte si **knihu o oživování** (LOOK AT ASH-2-LIFE, GET ASH-2-LIFE). Na oživování se zeptejte také **čarodějky** a **dejte jí knihu "Recipes, voodoo...",** a **ostatky párkaře**. Vraťte se do krypty a **oživte párkaře přípravkem od vodoo lady** (USE ASH-2-LIFE ON ASHES). Jděte na sev. pláž, odemkněte **párkařský domek klíčem od mrtvého** (USE KEY IN DOOR) a uvnitř **zavěte plyn** (USE KNOB). Znovu do krypty, **vzduďte párkaře** (USE ASH-2-LIFE ON ASHES) a povězte mu o plynu. **DOSTANETE POSLEDNÍ, ČTVRTOU ČÁST MAPY**. Jděte do města k mapě a dejte mu **lupu** a **části mapy** (GIVE MODEL L. LENS TO WALLY, GIVE MAP PIECE TO WALLY). Na jeho žádost zajděte k čarodějnici pro **nápoj lásky**, dostanete od ní **tašku**, ve které naleznete **sírky** (OPEN JUJU BAG). Dozvíte se také, že **Wallyho** **unesl LeChuck** a **vaši těžce vydobitou mapou!** Venku před bažinami přibyla **zvláštní věc - balík adresovaný Chuckovi**. **Vlezte do něj** (USE CRATE) a hurá na zámek **piráta LeChucky**.



ČÁST III. - CHUCKOVA PEVNOST

Tato část bude krátká, takže rychle do toho. Jděte vpravo do uličky (Passage) a pokračujte stále doprava, až k vězení, kde si **promluve s Wallym**. Vraťte se k ukazatelům a vstupte do bludiště. Nyní jsou potřebné **kosti z písničky rodičů**. **Najděte si fresku odpovídající prvním třem kostem z písničky** a vstupte do ní (PUSH UGLY BONE THING). **Projděte i třemi freskami**, které odpovídají **kostem z písničky**. Pokud jste si zapsali **kosti správně**, ocitnete se u **záměny brány**. **Otevřete ji** (OPEN HUGE DOOR) a uvnitř **seberte klíč** od **Wallyho vězení** (GET VODOO KEY TO JAIL). Až budete "vise", **napijte se zelené kořalky** (USE C.STRAW WITH GREEN DRINK) a **plivačce** (SPIT) na šlit vpravo od vás tak dlouho, **dokud slina neuhasi svíčku**. Ve tmě **rozsviňte sírku** (OPEN MATCHES), BUM!



ČÁST IV. - OSTROV DINKY

Ceká vás **finální úkol** - najít **poklad** a zbavit se **LeChucky**, avšak nebojte se, není to nic jednoduchého.

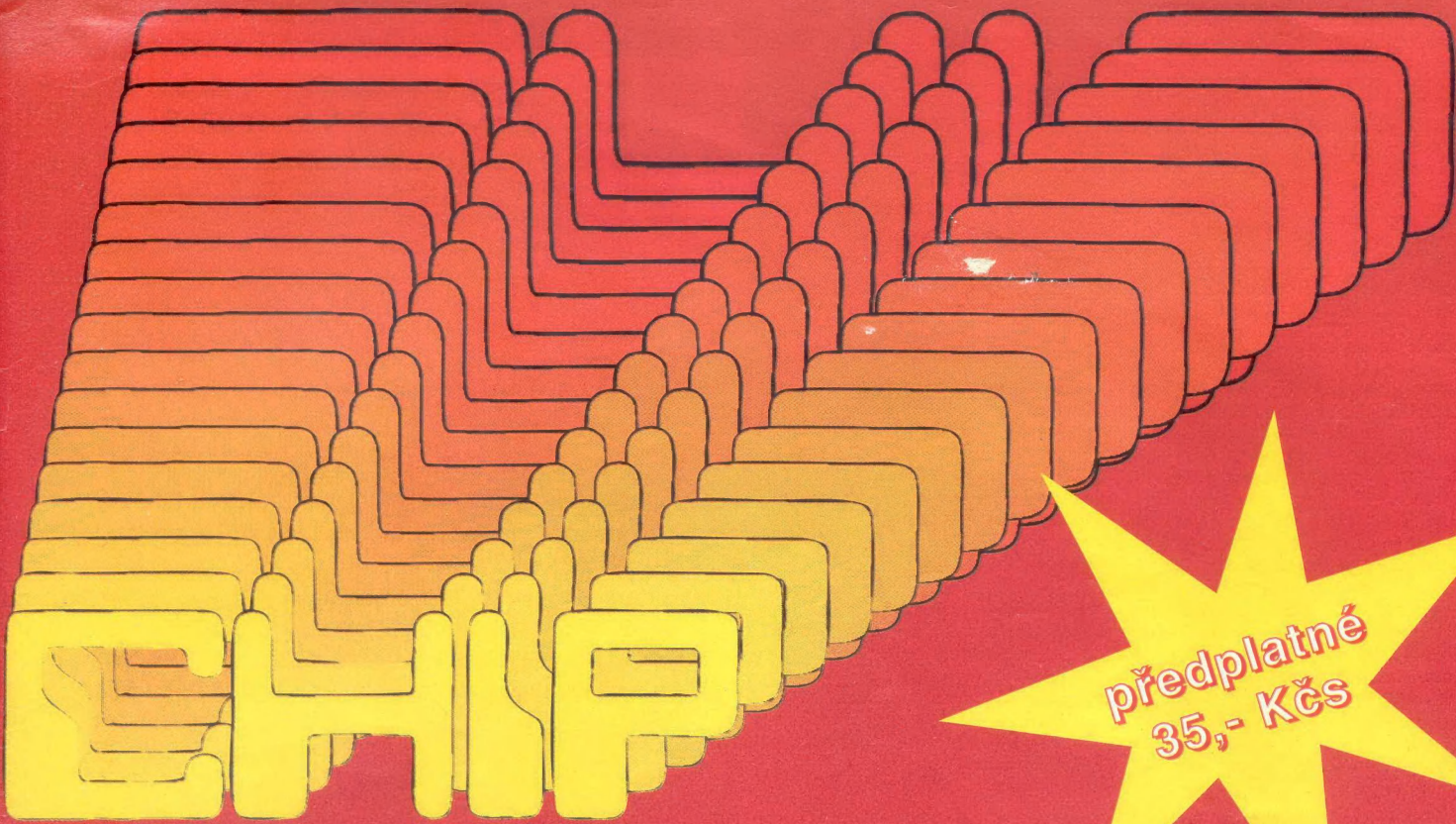
Na pláži seberte **lahv** a **rozbitě ji o kámen** GET BOTTLE, USE BOTTLE WITH ROCK). Dále **vezměte pádlo** a **vyloďte bari** vpravo od **papouška**

(GET CROWBAR, USE CROWBAR WITH BARREL), získáte **sušenku**. Chcete-li slyšet **kopec nesmyslů**, promluve si s **dědou-filosophem**. Jděte do džungle a dejte se **cestičkou vlevo**. **Odřízněte "sušenky v prášku",** **rozbitou lahvi** (USE BROKEN BOTTLE WITH BAG, GET BOX OF CRACKER MIX) a vraťte se na pláž. Pod destičným přístrojem leží **malá sklenička**, vezměte si ji (GET MARTINI GLASS) a naplňte ji **vodou z oceánu** (USE MARTINI GLASS WITH OCEAN). **Přefiltrujte slanou vodu destičným přístrojem** (USE GLASS-O WATER WITH STILL) a vyrobte **sušenky z prášku** (USE GLASS-O D. WATER WITH BOX OF C. MIX). **Dávejte sušenky papouškovi** (3x GIVE CRACKER TO PARROT) a zapisujte si cestu k pokladu. Znovu do džungle, avšak nyní **pravou pěšinkou**. Z **bedny** seberte **lano** a **bombu** (GET ROPE, USE CROWBAR WITH BOX, GET DYNAMITE). Nyní se dejte **podle rad papouška**. Až dojdete k velkému **kříži na zemi**, **kopejte lopatou** (USE SHOVEL ON BIG X). **Betonové podložky odstraňte dynamitem** (USE MATCHES WITH DYNAMITE), **USE LIT DYNAMITE WITH HOLE IN THE G.** **Pomocí lana** a **pádla** se **zhoupněte k pokladu** (USE CROWBAR WITH ROPE, USE CROWBAR-ROPE WITH TWISTED METAL RODS). Tímto končí vaše **vypravování guvernéra Marley**, která **poklad sama ukryla**. Nekonečným tím však ještě **ve vaší strastiplné tažení** proti **LeChuckovi**. V následující, **závěrečné části** hry musíte **sestavit vodoo panenku samotného Chucky** a s její pomocí se ho **definitivně zbavit**. Panenku tradičně **namalujete ze čtyř částí** - **oděv, vlasy, silna, kosti předků**. Tyto komponenty se v **magické Juju tašce** **změní** ve **vodoo panenku**.

Rozsviňte světlo (PUSH LIGHT SWITCH) a **seberte poklad** (GET TICKET). **LeChuck** vás bude **neustále otravovat**, ignorujte ho a trpělivě se vračejte k **rozdělané práci**. Jděte do **nemocniční místnosti** a **vezměte hlavičku táty** (LOOK AT REMAINS, GET DAD'S REMAINS), **gumové rukavice z koše** (OPEN TRASHCAN, LOOK AT STUFF IN TRASHCAN, GET SURGICAL GLOVES) a **injekční jehlu ze šuplíku** (OPEN MEDICAL DRAWER, GET HYPODERMIC SYRINGE). Dále jděte do **skladu** se spoustou **kabic**. Zde si **vezměte gumový nafukovací balón** a **panenku podobnou Chuckovi** (OPEN BOX, PICK UP BALOON AT BOX, OPEN BOX, PICK UP DOLLS). Vyhliďte si **Chucka** a rychle mu **poděte čistou kapesník od rakvaře** (GIVE CLEAN WHITE HANKIE TO LECHUCK). V místnosti s **automatem** na **grog** **naplňte obě gumové rukavice i gumový míček heliem** (2x USE SURGICAL GLOVE WITH HELIUM TANK, USE BALOON WITH HELIUM TANK). **Stiskněte tlačítko na vrácení mince** (PUSH COIN RETURN) a až se **LeChuck** **shýbne** pro minci, **utrhnete mu kus kůže** (GET LE CHUCK). Nakonec jděte k **výtahu** a **přivolejte ho** (PUSH CALL BUTTON). Vezměte do kabiny a rychle **stiskněte páku** (PUSH LEVER). Nahoře **seberte kus utržených vousů** a **jděte ven** (GET CRISPY BEARD BITS, OPEN DOOR). Na ulici je **dost klidu** na **mixování vodoo panenky**, postupujte takto: **USE BEARD WITH JUJU BAG, USE DOLL WITH JUJU BAG, USE UNDERWEAR WITH JUJU BAG, USE UNDERWEAR WITH JUJU BAG, USE SKULL WITH JUJU BAG**. S **hotovou panenkou sjedte dolů** (PUSH LEVER) a **najděte LeChucky**. V jeho přítomnosti rychle **pichnete jehlou do panenky** (USE H.SYRINGE WITH DOLL) a **rozběhněte se** za **Chuckem** k **výtahu**. Copak by se asi stalo, kdybyste **panence utrhli nožičku...**
 Nashledanou u dalších zdlouhavých návodů se těší

ANDREW





předplatné
35,- Kčs

Počítačový měsíčník pro každého

JRC - BADOT

OBCHODNÍ, MANAŽERSKÁ A REKLAMNÍ
Kancelář: SPOLEČNOST Prodejna:

1. patro, č. 36 Chalupeckého 1913
Spartakiádní 5 169 00 Praha 6
160 00 Praha 6 - Strahov Tel. 354919 (fax)
Tel. 521456, 354441/343

SOFTWARE PC AT/XT Ceny v Kčs

1) Jazykové výukové programy (angličtina a němčina)

A: Domácí zvířata Nepřímý způsob výuky pomocí skládání "patnáctky" s obrázkem a výslovností100,-
B: Já a moje rodina Nepřímý způsob výuky pomocí skládání "patnáctky" s obrázkem a výslovností100,-
C: ... s obrázky (pouze anglicky) Výklad, včetně začlenění jednotlivých výrazů do jednoduchých vět, ilustrovaná obrázky. Zkoušení s omezením i bez omezení času přiřazováním celých slov125,-
D: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-
E: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

F: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

G: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

H: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

I: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

J: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

K: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

L: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

M: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

N: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

O: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

P: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

Q: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

R: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

S: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

T: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

U: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

V: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

W: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

X: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

Y: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

Z: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

AA: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

AB: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

AC: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

AD: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

AE: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

AF: Slovníček pro nejmenší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách po deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov100,-

C 800 Cartridge, Turbo TOM, program pro nastavení hlavy magnetofonu, monitor, debugger, assembler, RESET tlačítko490,-

C 810 Cartridge, Turbo 250, Turbo DISK, FREEZER, disketa s podpůrnými programy pro freezer, autostart, monitor, debugger, assembler, RESET tlačítko510,-

C 820 Cartridge, Turbo DISK, FREEZER, disketa s podpůrnými programy pro freezer, autostart, předefinování kláves, monitor, debugger, assembler, RESET tlačítko510,-

Maniak R32 Externí zálohovaná RAM 32 kB s podpůrnými programy1.200,-

Superreset Reset tlačítko - studený start55,-

AV kabel Propojení počítače a SCART konektoru TV120,-

Kryt na počítač170,-

Zákaznické moduly Cartridge s vlastními programy zákazníka (8 kB, 32 kB, 64 kB), Cartridge s programy sestavenými podle přání zákazníka 32 kB...max. 600,-

Kazeta her 1+ návod140,-

Kazeta her 2-8110,-

Kazeta uživatelských programů130,-

LANDI Kazeta i disketa, výukový program (angličtina, němčina)160,-

Domácí účetnictví Disketová verze85,-

Babychem Kazeta i disketa, výuka chemie pro ZŠ85,-

Babymat Kazeta i disketa, výuka matematiky pro 1. - 4. třídu ZŠ85,-

Naftová pole Kazeta i disketa, textová hra pro celou rodinu85,-

ATARI XE/XL

ARI 800 XE + XC 12 + TURBO5.500,-

12+TURBO Magnetofon1.500,-

551 Disketová jednotka6.800,-

802 Barevný monitor8.600,-

ystick QS II plus s mikropínací320,-

Doplňky

VisiCopy II Cartridge, kopírovací program a zavaděč pro TURBO 2000350,-

Universal Turbo, grafická indikace stavu nahrávání, kompresor390,-

2 Cartridge, ovladač tiskárny BT 100 + VisiCopy490,-

Spy Cartridge, monitor TM 2304 + VisiCopy550,-

DOS ROM Cartridge, kazetový a diskový operační systém + VisiCopy590,-

3.0 Cartridge, ovladač pro Aligraf + LoadCopy750,-

Gun Cartridge, Turbo Basic 2.11 + TT DOS + TM 2304 + VisiCopy1.190,-

inter Face Emulátor rozhraní CENTRONICS (IBM a Epson)120,-

kabel Propojení počítače a SCART konektoru TV170,-

zákaznické moduly Cartridge s vlastními programy zákazníka (8 kB, 32 kB, 64 kB), Cartridge s programy sestavenými podle přání zákazníka 32 kB...max. 750,-

rt na počítač120,-

DOS - Kazetová verze + uživatelské programy50,-

Disketová verze + hry30,-

Návod220,-

AK Výukový skovnik (angličtina, němčina)90,-

elnice Slovníček pro ZŠ (angličtina, němčina)100,-

BOX Výuka jazyků pro pokročilejší100,-

světa Výuka jazyků pro pokročilejší100,-

SINCLAIR/ DIDAKTIK

Planet of Shades Akční hra100,-

3D - Tetris, Akcionář II, Geo - báze Hry, výukový program100,-

Dobývání hradu Původní česká textová hra100,-

Teacher two Vynikající výukový program angličtiny pro pokročilé100,-

Anglické minimum Disketa, výukový program100,-

Německé minimum Kazeta i disketa, výukový program100,-

Němčina Výukový program100,-

Člověče, nezlob se ANGLICKY Herní výukový program100,-

HIT BOX Výuka angličtiny a němčiny na disketě pro pokročilejší + kazeta100,-

Střelnice Výuka angličtiny a němčiny pro ZŠ na disketě100,-

Pokud není uvedeno jinak, jsou tyto programy rozšiřovány na magnetofonových kazetách.

Vědecké kalkulačky

FX - 82480,-

FX - 100790,-

FX - 115855,-

FX - 580900,-

FX - 61F950,-

FX - 4500 programovatelná1.960,-

FX - 8700 s grafickým displejem4.185,-

Malé kalkulačky

HL - 812L165,-

SL - 300L BK230,-

SL - 450280,-

Stolní kalkulačky

MS - 7435,-

MS - 140A735,-

Kalkulačky s tiskem

HR - 8B GYB1.015,-

HR - 91.195,-

FR - 5200 GYB2.800,-

DR - 120N3.275,-

Databanky

DC - 75001.325,-

SF - 41002.400,-

SF - 4300 diaľ 32 kB2.625,-

SF - 5300 diaľ 64 kB3.500,-

SF - 80005.775,-

SF - 95006.500,-

SF - 9700 s kartou /64 kB7.150,-

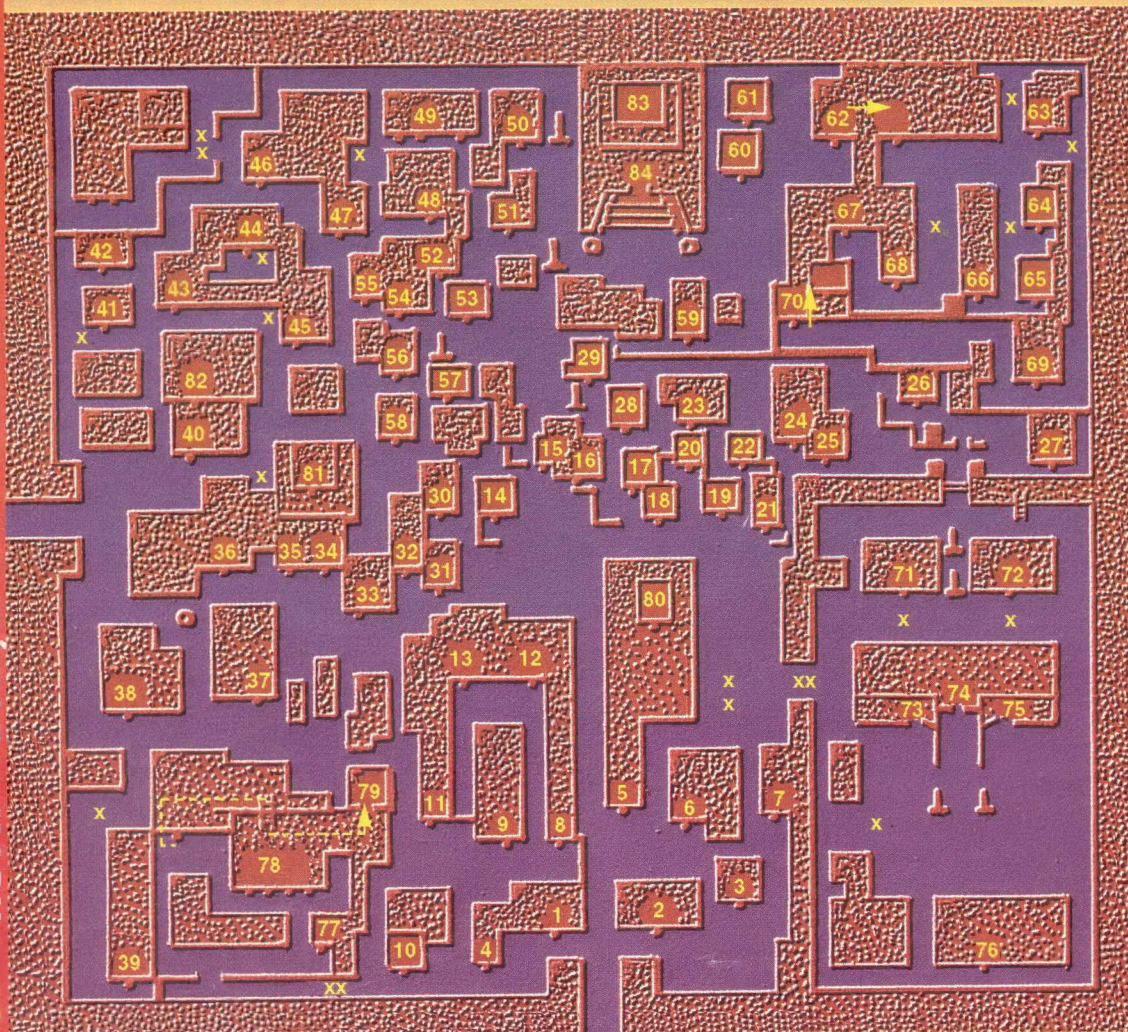
Příslušenství

FA - 150 (interface)2.950,-

ES - 100 (karta 64 kB)3.035,-

ES - 105 (karta 128 kB)4.185,-

THE
END



předměty. Dostanete v nich: **bílý lotos** - **White lotos** (hojí zranění), **červený lotos** - **Red lotos** (dočasné zvyšuje bojové schopnosti), **fialový lotos** - **Purple lotos** (dočasné zlepšuje obranu v boji), **černý lotos** - **Black lotos** (Smrt), **zmrazující amulet** - **Freeze amulet** (na chvíli zmrazí nepřítele) a **teleportační kouzlo** - **Teleport spell**, které vám dává možnost přemístit se kamkoli ve viditelné části mapky (například na střechy města). Vždy je dobré mít s sebou několik bílých lotosů na hojení ran.

Až se trochu seznámíte s městem, jděte k **Bekrellovi** (dům č. 48), který vám daruje **mapu podzemí**. Dále navštivte **Red dog tavern** (dům č. 46), kde dostanete **mapu východní čtvrti**. V domech č. 14, 22 a 47 seberte **teleportační kouzla** a přemístěte se na střechu **chrámu Seta** (č. 83). Ze svatyně ukradněte **Emerald amulet** a přineste jej do **chrámu Ishtar** (dům č. 12). Za tučnou odměnu nakupte několik loučů (**Torch**) a jděte do **domu č. 20**. Zabilte zloděje **Rufuse** a vlezte do podzemí.

Zapalte louč a dejte se západním směrem. Podle mapy podzemí najdete kouzelníka hlídajícího hůl moci - **Staff of power** (lokace č. 2). Zabilte ho, seberte hůl a jděte na severovýchod. V **lokaci č. 3** zabilte hada a vezměte si **ruby amulet** (důležitý!). V **lokacích 1 a 4** můžete získat tučné poklady, ale musíte se k nim teleportovat.

Vylezte z podzemí a jděte do **chrámu Adonis** (dům č. 33). Můžete zde prodat kouzelnou hůl, ale nikdo neví na co by se vám mohla v budoucnu hodit. Přes dva zvířecí strážné se probíjete na **důr domu č. 78**. V levé části vyjděte po schodišti na střechu a ukradněte **Gem of sight** z vyvýšeného pokoje (č. 79). Doneste jej do **chrámu boha Croma** (dům č. 2) a dostanete další odměnu.

Dostáváme se k finálnímu úkolu této (první) části hry - musíte zabit **hada Seta**, který hlídá kouzelný amulet. Vydejte se do **Veilsovy hospody** (dům č. 62). Podplatte muže a zadem vyjděte do východní (zlodějské) čtvrti. Vyhledejte **Tauruse** (dům č. 68) a na jeho pokyn slezte do podzemí.

Rozsviňte louč a teleportujte se po **poklad č. 5**. Mimo jiné je jeho součástí také **magický roh Valhalla**, kterým můžete při nerovném souboji přivolat svého učitele na pomoc. Dále projděte podzemím k **východu G**. Po žebříku se tajným průchodem dostanete do samotného srdce setova chrámu. Zabilte hlídající kouzelníky (jedna má u sebe klíč, kterým můžete otevřít jednu z dveří v levé části podzemí a vzít si speciální meč na hada Seta), odsuňte sochu a zabilte

Vítám všechny příznivce fantasy literatury, obzvláště milovníky příběhů bojovníka CONANA od R.E. HOWARDA. Počítačová hra si jistě již stáhla všimnout, že fantasy náměty se odrážejí ve velkém počtu her, avšak málokteré z nich jsou zpracováním slavných literárních děl. Za poslední úspěšný pokus před CONANEM CIMMERIANEM pokládám hru THE LORDS OF THE RINGS, která poměrně přesně vystihuje Tolkienovu trilogii o Pánovi prstenů (abych upřesnil - Pán prstenů je pokračování Hobita, tj. vesměs známé lit. dílo, které mnoho lidí čte a uznává, avšak součástí školních osnov z neznámých důvodů není...).

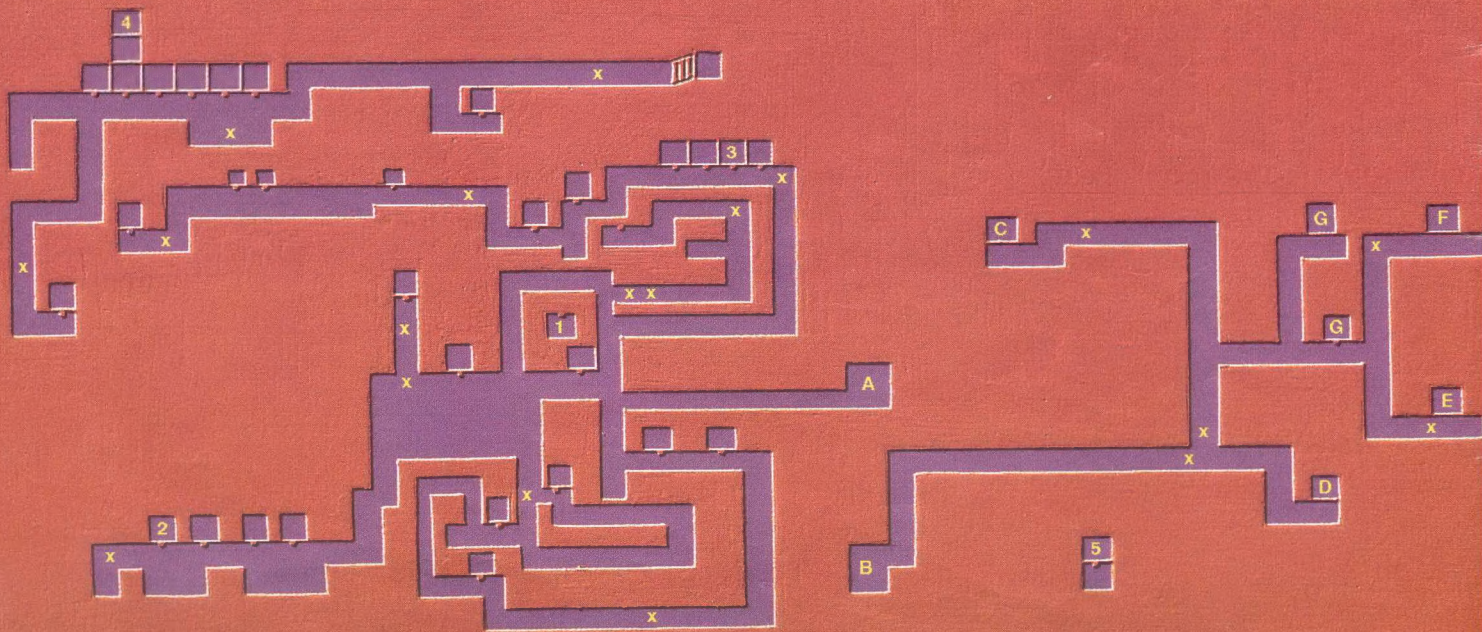
Příběhům o Conanovi se již počítačového zpracování dostalo. Nejlepším výkonem byl pravděpodobně BARBARIAN II od PALACE SOFTWARE, PSYGNOSIS se svými BARBARIANY I a II příliš neuspěl. Zmíněné hry jsou však vesměs akční arkády, kde meč sviští vzduchem a kde poletují

useknuté hlavy. Velmi mne proto potěšilo, když jsem poprvé uviděl hru CONAN THE CIMMERIAN od VIRGIN GAMES 1991/1992. Je to perfektně propracovaná adventura, trochu připomínající hry LORD OF THE RINGS nebo FAERYTALE. Tvůrci hry se snažili o maximální splynutí s Howardovým dílem CONAN CIMMERIAN, které pojednává o Conanových prvních dobrodružstvích. Stejně jako v knize je i cílem hry zničit nebezpečného kouzelníka **Thotha Amona**, který je vůdčím představitelem sekty **Hada Seta**.

Základem hry je výchozí mapa odpovídající mapě v Howardově knize. Na začátku se musíte vydat do města **Shadizaru**, kde vaše poutí začíná. Město je velice rozsáhlé a má vlastní kanalizační systém, který musíte dokonale prozkoumat. Mně to zabralo skoro celý týden a proto bych vám rád předložil řešení této části hry a možná i trochu více. Takže vstupte do bran města **Shadizaru**...

Postup:

Jakmile vstoupíte do města, snažte se pomocí mapy získat co největší množství peněz či drahých kamenů. Drahokamy a vůbec veškeré věci můžete prodávat v příslušných obchodech a získávat tak peníze za předměty, které vám k ničemu nejsou. Zamčené dveře musíte odemknout klíči, které prodávají zámečníci ve svých obchodech (zlatý klíč se dá koupit jen v domě č. 39). Dávejte však pozor, v místnostech, které byly zamčené vás mohou nachytat strážé a vsadit vás do vězení. Jakmile získáte větší množství peněz, nakupte si slušnou zbroj a vycvičte se v boji (dům č. 43). Nežli budete umět bojovat, vyhýbejte se místům označeným na mapě **křížkem**, protivníci jsou agresivní a mnohdy jim nestačí utéci. Důležité informace můžete získávat nejen od jednotlivých lidí na ulicích, ale i v hospodách a od věštkyň. Nejpřesnější údaje vám mohou podat věštkyně, avšak každá rada něco stojí. Důležitou součástí obchodu jsou krámy s kouzelnými



Město Shadizar:

(Mapa města)

Legenda:

Pro ušetření místa budu používat tyto zkratky:

- ZS** - zamčeno na **Silver key** (stříbrný klíč)
- ZM** - zamčeno na **Brass key** (mosazný klíč)
- ZG** - zamčeno na **Gold key** (zlatý klíč)
- ZB** - zamčeno na **Bronze key** (bronzový klíč)

- Noc** - možnost nocování
- "X"** - na mapě - nepřítel (stráže, zloději)

- 1 - Chrám Damballah
- 2 - Chrám boha Cromy
- 3 - Worsle the Wise (kouzelník)
- 4 - soubor se zlodějem
- 5 - Morillos, Noc.
- 6 - vchod do podzemí, peníze
- 7 - ZS, zlato
- 8 - Navrook (kouzelník)
- 9 - Golden Peasant, Noc.
- 10 - výkupna nepotřebných věcí
- 11 - Emerald tavern (informace za peníze)
- 12 - Chrám Ishtar
- 13 - Outside inn, Noc.
- 14 - ZM, kouzlo Teleport
- 15 - ZS, peníze
- 16 - peníze za květinou
- 17 - prázdný pokoj
- 18 - Omarov mapy
- 19 - ZM prázdný pokoj
- 20 - zloděj Rufus, vchod do podzemí
- 21 - Akbar's (lana, louče...)
- 22 - ZS, červený lotos, Teleport sp.
- 23 - The Armorer (zbrojír)
- 24 - Mort's dump, fialový lotos
- 25 - prodejna klíčů
- 26 - věštkyně Minoru
- 27 - vchod do podzemí
- 28 - ZB, černý lotos
- 29 - výprodej drahých kamenů
- 30 - zloděj, hliďa diamant
- 31 - prázdný pokoj
- 32 - ZB, prázdný pokoj
- 33 - Chrám Adonis
- 34 - zbrojír
- 35 - prodejna klíčů
- 36 - kuchyně Miris
- 37 - vchod do podzemí, peníze
- 38 - Dead ogre inn, Noc.
- 39 - klíčník, má Gold key!
- 40 - Pentacle (kouzelník)
- 41 - louče, lana, atd
- 42 - ZB, vchod do podz., peníze
- 43 - cvičitel v boji, průchozí
- 44 - louče, lana, atd
- 45 - zloděj hliďa peníze
- 46 - Red dog tavern, mapa

- 47 - kouzlo Teleport, diamant
- 48 - Bekrell daruje mapu podzemí
- 49 - zleva: lana, Emerald a Noc.
- 50 - hospoda, Noc.
- 51 - zloděj hliďa peníze
- 52 - ZS, rubín, peníze
- 53 - věštkyně Zeldu
- 54 - Skyare inn, Noc.
- 55 - ZM, peníze
- 56 - prázdný pokoj
- 57 - safír
- 58 - The brownstone, Noc.
- 59 - prázdný pokoj
- 60 - LM, zloděj
- 61 - vchod do podzemí, zlato
- 62 - Veil's, podplátit - průchozí
- 63 - prázdný pokoj
- 64 - fialový lotos
- 65 - safír
- 66 - Alchemar (kouzelník)
- 67 - prodejna map
- 68 - Taurus, vchod do podzemí
- 69 - výkupna použitých věcí
- 70 - schodiště na střechu
- 71 - prázdný pokoj
- 72 - nepřítel, prázdný pokoj
- 73,75,76 - prázdné pokoje
- 74 - královský palác, Marble lock!
- 77 - ZB, peníze
- 78 - zleva: louče, lana

- prodejna map
- výprodej diamantů
- věštkyně

- 79 - ZS, nepřítel, Gem of Sight!
- 80 - G. Sight, G. Light, Teleporty
- 81 - bílý a červený lotos
- 82 - Lair of Gray Assassin, zloděj
- 83 - Top of Set, Emerald amulet!
- 84 - Chrám hada Seta

(Mapa podzemí)

Legenda:

- 1-6 důležité místnosti
- A-G východy z podzemí
- „X“ obludy

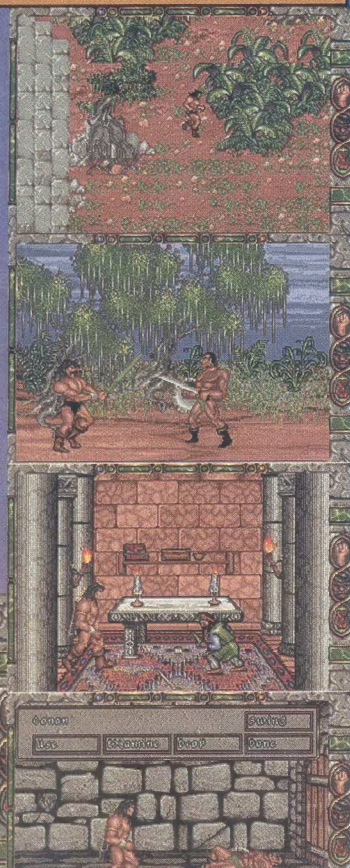
- 1 - poklad
- 2 - kouzelník hliďa Staff of Power
- 3 - had hliďa Ruby amulet!
- 4 - ZG, poklad
- 5 - poklad, Horn of Valhalla
- 6 - poklad

- A - vchod do domu č. 20
- B - vchod do domu č. 37
- C - vchod do domu č. 42
- D - vchod do domu č. 6
- E - vchod do domu č. 26
- F - vchod do domu č. 68 (Taurus)
- G - tajný vchod do chrámu Seta

obludného hada (není to nic jednoduchého). Jakmile seberete kouzelný amulet, přenesete se do druhé části hry.

Probudíte se v hospodě Red dog tavern. Vyjdete ven z města a jdete na sever, do krypty s ostatky barbarského krále. Zničíte ho jednoduše - stačí jen použít Ruby amulet.

Vaším třetím úkolem je zachránit krásnou princeznu ze spárů Zamorských pirátů. Vydejte se na jih, na pobřeží západního moře, do rozvalin zapomenutého města. Od brány se dejte nasever směrem k vysokým ramidě. V její pravé dolní části vylezte po liánách až na vrchol a vstupte do dveří. Bojovníka uvnitř zabijte mečem z krypty (KING'S Word). Položte všechny své věci (l) a vezměte obsidiánový meč, který upustil padlý černoch. Slezte po liánách a jdete do prava k magnetickému obelisku. Na váš kamenný meč magnet nepůsobí a můžete tudíž zlikvidovat příšeru, která hliďa princeznu. O své položené věci se nemusíte strachovat, až se ráno probudíte v hospodě RED DOG tavern, budete mít vše u sebe. Ke splnění dalšího úkolu je zapotřebí několika map, které se nám do tohoto čísla již nevesly, takže pokračování příště. ANDREW



COUNTDOWN - BOJ S AMNÉZIÍ

MS DOS

Po zdařilé hře CRIME WAVE představila firma ACCESS SOFTWARE ještě působivější hru COUNTDOWN. Je to klasická adventura s péknu, digitalizovanou grafikou, skvělými zvuky a s originálním námětem.

Na začátku hry se nacházíte v sanatoriu pro duševně choré. Na toto místo jste se dostali krátce poté, co se vám stala nehoda (oprávdu to byla nehoda?) a vy jste ztratili paměť. Neznáte své jméno, nevíte, jak a kdy vás do sanatoria přivezi, takže nezbyvá, neži obelstít doktory a vydat se pátrat po své minulosti. Předměty kolem sebe můžete sbírat, zkoumat a používat, jak to již v adventurách bývá. Pokaždé, když se podíváte na věc, která souvisí s vaší minulostí, nejen, že vám počítač přidělí body, ale také se vám vybaví část minulosti v podobě animované (zdigitalizované) vzpomínky. Touto cestou se dozvíte mnoho důležitých informací. Nežli začnu s návodem, zde je pár rád: hru si průběžně ukládejte na disk; pokaždé, když opouštíte pokoj, dbejte na to, abyste se do deseti minut vrátili. Budete tak muset činit, dokud nebudete na našem místě ležet figurína, potom vás mohou ohrozit pouze hliďači na chodbách.

Na začátku hry se nacházíte se ve své cele. Seberte hřek (GET CUP) a zvedněte klíč, který leží vedle postele (GET KEY). Jděte k oknu a seberte drát (GET WIRE). Podívejte se na tabulku na posteli (LOOK MEDICAL CHART) a pomocí hrmku ulovte štenici (USE CUP ON BUG). Až se ve dveřích objeví hlava lékaře, promluvíte si s ním (TALK WINDOW, 3X HELP, 1X HASSILE, 2X PLEASANT, OFFER BUL). Chvilku počkejte, až přinesou jídlo a vezměte si nůž (GET KNIFE). Nožem naroste okno (USE KNIFE ON WINDOW), vylezte na římsu (GO TO WINDOW), jděte o dvě okna doprava, okno si otevřete (OPEN WINDOW) a vlezte dovnitř (GO TO WINDOW). V místnosti se dlouho nezdříváte, otevřete dveře a vběhnete do dveří naproti (OPEN DOOR, GO TO DOOR, OPEN DOOR, GO TO DOOR). Zde si vezměte nůžky (GET SCISSORS) a leták (GET BLANKET). Ted musíte opět rychle vylézt na chodbu a přeběhnout do dveří vpravo. V místnosti prozkoumejte tabulku (LOOK CHART) a promluvíte si s komunikátorem (TALK INTERCOM, 3X PLEASANT, 1X HELP, 1X PLEASANT, OFFER BLANKET). Nyní opět rychle ven (pozor na čas) a vběhnete do horních dveří - mirm vlevo. Zde seberte figurínu (GET CPR DUMMY), ramínko (GET COATHANGER) a vraťte se oknem zpět do svého pokoje. Figurínu položte do postele (USE CPR DUMMY ON BED).

Oknem znovu přelezte do druhého pokoje a vyjděte na chodbu. Pokračujte vlevo na konec chodby a do dveří. V pokoji odsuňte obraz (MOVE PICTURE), podívejte se na nápis (LOOK WITING), zasuňte obraz zpět (MOVE PICTURE), odsuňte polštář (MOVE PILLOW), seberte klíč (GET KEY) a polštář vraťte na původní místo (MOVE PILLOW). Vyjděte ven, odeberte se o patro výše a zajděte do prvního dveří. Odemkněte dvířka - třetí zprava (USE KEY ON LOCKER). Prozkoumejte BATOH a vezměte si ho (LOOK BAG, GET BAG). Dále se podívejte pod ručník (MOVE TOWEL) - najdeme klíček, vezměte si ho (GET KEY) a odemkněte dvířka - třetí zleva (USE KEY ON LOCKER). Seberte boty (GET BOOTS) a podívejte se na krev (LOOK BLOOD). Opusťte místnost, jděte chodbou dolů a vlezte do dveří vpravo (sklad). Otevřete si časopis (OPEN MAGAZINE), seberte sochor (GET CROWBAR) a použijte jej na bednu (USE CROWBAR ON BOX), vezměte hák (GET HOOK). Nyní sestupte o dvě patra níž, dejte se chodbou vpravo a zajděte do dveří.

Vezměte si skalpel (GET SCALPEL) a přesuňte se o dvoje dveře dolů. Otevřete bednu (OPEN BOX), seberte baterku (GET FLASHLIGHT) a dejte se chodbou vlevo, do levých dveří - někdo tam spí. Podívejte se do novín (LOOK WRITING), posuňte knihy (MOVE BOOKS), otevřete trezor (OPEN SAFE), seberte peníze (GET MONEY), vezměte klíč (GET KEY-RING) a vše uveďte do původního stavu. Pomocí skalpelu si promluvíte s doktorem (USE SCALPEL ON DOCTOR, 1X PLEASANT, 2X HASSILE, ASK ABOUT...). Nyní se musíte dostat o patro níže. Dveře si otevřete klíčkem (USE KEY ON DOOR). Uvnitř je telefonní skříňka - otevřte ji (OPEN PHONE BOX). Použijte nůžky (USE SCISSORS ON PHONE BOX), posuňte uhlí (MOVE COAL), vezměte si krumpáč (GET PICK) a rozšířte s ním malý otvor tak, abyste mohli prolézt (USE PICK ON HOLE). Vlezte do dvíř a objevíte se na zahradě.

Nyní je vaším úkolem najít druhý vchod. Nejlepší je nakreslit si mapku. Druhý vchod se nachází přibližně uprostřed zahrady. Musíte jít kus doprava a potom směrem dolů, až narazíte na díru. Slezte dolů a dejte se doleva. Vlezte do vchodu, vezměte si hadr (GET RUG), očistěte s ním desku (USE RUG ON PLAQUE) a prozkoumejte ji (LOOK PLAQUE). Použijte sochor na bednu (USE CROWBAR ON CRATE), vezměte víno (GET WINE), přisuňte bednu (MOVE CRATE) a podívejte se na desku (LOOK PLAQUE - nalezena 1433'). Nyní postupně ukážete na láhve ve stěně a hýbejte s nimi (1,4,3,3). Přesuňte láhev 4x (MOVE BOTTLE).

Vyjděte ven a jděte ke stěně vpravo. Vyšplhajte nahoru (GO TO WALL) a použijte hák na vrchol (USE HOOK ON TOP). Prozkoumejte auto (LOOK CAR), odemkněte ho (USE KEY ON CAR DOOR) a jděte do Mason's apt. Vezměte si baterii (GET BATTERY) a podívejte se na fotografii (LOOK PHOTO). Podívejte se na stůl (LOOK WORK), rozsviňte (MOVE SWITCH), zhasněte (MOVE SWITCH), otevřete šuple (OPEN DRAWER), vezměte si sušenku (GET CRACKER), podívejte se pod polštář (MOVE PILLOW) - najdete další klíč (GET KEY). Otevřete skříňku (OPEN CABINET) a seberte nářadí (GET TOOL BOX). Nyní pomocí klíče otevřete klec s papouškem (USE KEY ON CAGE DOOR). Papouškovi nabídněte sušenku (USE CRACKER ON BIRD) a seberte klíč (GET KEY). Poté se po-dívejte na stůl (LOOK DESK), posuňte rostlinu (MOVE PLANT), vezměte „CAD“ (GET CAD), vložte rostlinu zpět (MOVE PLANT). Odemkněte šuple (USE KEY ON DRAWER) a nahlédněte do něj - heslo k CAD je „DOLPHIN“. Nežli opustíte místnost, otevře-

te lednici (OPEN FRIDGE). Pořádě si prohlédněte všechny osoby v CAD (USE CAD SYSTEM).

Jedte do Mc Bain s apt. a tam si prohlédněte stře-py - najděte klíč (GET KEY), prohlédněte okno (LOOK WINDOW) a seberte zápisník (GET NOTEPAD). Nyní použijte CAD (USE CAD), vezměte bedničku (GET BOX). Posuňte štít (MOVE SHIELD), použijte klíč (USE KEY ON KEYBOX), zapněte počítač a prozkoumejte jej, najděte plastickou výbušninu (GET PLASTIC EXPOSIVE). Odsuňte polici (MOVE SHELF), otevřete trezor pomocí trhaviny (USE EXPLOSIVE ON SAFE), vezměte si obsah sefu (GET BOX) a vše uveďte do pořádku (MOVE SHELF). Rychle pryč (GO TO DOOR).

Dále jedte k Rachel Akure. Dejte jí 500 dolarů (OFFER CASH) a jedte za Fontainem. Vlezte do bedny na odpadky (OPEN DUMPSTER, GO TO DUMPSTER). Až se přiblíží stráž, použijte zbraň (USE DARK ON HITMAN) a s mužem si promluvíte (TALK HITMAN). Zeptejte se na co nejvíce věcí (ASK ABOUT... LEAVE). Nyní jedte do Black December HQ. Zde seberte rameno odpalovače (GET CATAPULT ARM) a až strážný odejde, jděte ke kameni a vezměte ho (GET ROCK). Nyní rychle zpět k odpalovacímu přístroji, kde musíte použít získané rameno (USE CATAPULT ARM WITH CATAPULT). Posuňte páku (MOVE LEVER), umístěte kámen (USE ROCK ON CATAPULT) a jakmile strážný vyjde, posuňte znovu páku (MOVE LEVER). Jakmile kámen dopadne, strážný se zastaví. Rychle otevřete dveře (OPEN DOOR) a vylezte (GO TO DOOR). Otevřete další dveře (OPEN DOOR) a vylezte (GO TO DOOR). Vystupte nahoru až ke zdi a schovejte se nalevo. Jakmile bude vidět strážný, použijte trhavinu (USE EXPLOSIVE ON MONITOR) a jděte k svázanému muži. Promluvíte si s ním o všem možném (ASK ABOUT... LEAVE).

Znovu si přehrajte záznam v CAD (USE CAD). Dále jedte za Carlosem. Dejte mu peníze (OFFER CASH), promluvíte si s ním (2X BLUFF, 2X PLEASANT) a nabídněte mu víno (OFFER WINE). Vypjtejte se na co nejvíce informací (ASK ABOUT...). Jedte zpět do Black December HQ a jděte k sefu. Pohrajte si s ním (USE LOCK PICK ON SAFE) a vezměte si zprávu (GET NOTE). Nyní se vydejte do Benátke (vesnice).

Přečtěte si noviny (LOOK NEWSPAPER) a promluvíte si s číšníkem (TALK BARTENDER). Na všechno ho ho vypjtejte (ASK ABOUT...), a podplatě ho (OFFER CASH 500\$, LEAVE). Jděte vpravo do dveří (GO TO DOORWAY), promluvíte si s ženou (TALK WONAM) a pokuste se vyhrát nějaké peníze (USE CASH ON 21 MACHINE). Nyní počkejte, až hliďa odejde a poté vylezte do převlékárny (GO TO DOOR). Seberte klíč (GET KEY), odemkněte krabíčku od klenotů (USE KEY ON JEWELRY BOX), vezměte z ní klíč (GET KEY) a s ním odemkněte šuplík (USE KEY ON DRAWER). Ze šuplíku vezměte dopisní papír (GET STATIONERY), krabíčku malovatě (GET BOX) a použijte CAD (USE CAD - STATIONERY). Podívejte se na stolek (LOOK TABLE) a vyjděte ven (GO TO DOOR). Jděte do automatu a zkuste vyhrát 5000\$, potom zajděte znova k číšníkovi a vypjtejte se ho pana Buzze (ASK ABOUT BUZZ B.).

Dále cestujte k Lise L. a na vše si ji zeptejte (ASK ABOUT...). Pokračujte k Rachel Akure a předejte jí kádrový materiál (OFFER DOSSIER, ASK ABOUT...). Jedte k Buzzovi a dejte mu peníze (OFFER CASH - 300\$, 2X HASSILE, 1X HELP, ASK ABOUT: LISA L. SCORPIO, JACK Q.). Vynecháme popis následujících scén - nacházíte se přivázan v jakémsi koloseu. Spadněte dolů, jděte vpravo za mříže a zavřete se (MOVE LEVER). Vezměte lano (GET ROPE), pohněte kostmi (MOVE BONES) a vezměte hák (GET HOOK). Otevřete dvířka, jakmile bude tygr vycházet, vylezte ven a zavřete ho (MOVE LEVER). Nyní jděte k oknu a použijte provaz (USE ROPE ON WINDOW). Přesuňte koš (MOVE SACK), seberte tyč a brašnu (GET ROD, GET BAG). Podívejte se do novín (LOOK NEWSPAPER) a vezměte si modrotisk (GET BLUEPRINT). Přesuňte kámen vlavo (MOVE STONE). Otevřete dveře (OPEN DOOR) a vyjděte (GO TO DOOR). Nyní si přečtěte zprávu od Lisy L. a podívejte se na pohled (nezapomeňte na malou tečku).

Ve vlaku si přečtěte noviny (LOOK NEWSPAPER) a dejte se vpravo. Prohlédněte si telegram (LOOK TELEGRAM) a seberte ho (GET TELEGRAM). Pokračujte vpravo do dveří, vyjděte hned do prvního kupé, otevřete skříňku (OPEN COMPARTMENT) a najděte mrtvolu. Jděte do 4. kupé a promluvíte si s knězem (TALK PRIEST, 1X BLUFF, 1X HASSILE, 1X HELP). Nasypte uspávací prášek do jídla (USE KNOCKOUT CAPSULES ON FOOD) a vyjděte ven. Vylezte do vedlejšího kupé, chvíli počkejte a vraťte se. Otevřete kufřík s penězi (OPEN ATTACHE) a vezměte si ho (GET ATTACHE). Dále otevřete příhrádku (OPEN COMPARTMENT), vezměte si nářadí (GET TOOL), obléčte si oblek spícího muže (GET CLOTHES) a vyjděte ven na chodbu. Pokračujte vpravo, vylezte do dveří a přistupte k rakvi. Použijte nářadí (USE TOOL ON CASKET) a vezměte si plastickou trhavinu (GET PLASTIC EXPOSIVE).

V Paříži si promluvíte se ženou (1X HELP) a dejte jí kufřík s penězi (OFFER ATTACHE). V budově se dejte doleva a vezměte ozubené kolo na otočnou osu (USE GEAR ON SAKT) a zapněte stroj (MOVE SWITCH). Vlezte vpravo do kanálu a jděte doprava k žabíku. Odstraňte dveře (USE EXPLOSIVE ON DOOR). Vylezte vpravo do dveří, pohněte sošku slona (MOVE BOMB). Použijte šroubovák postupně na 4 šroubky (USE SCREWDRIVER ON SCREW), dále na dolní spínač (USE SCREWDRIVER ON SWITCH). Přestřihněte dolní drát (USE CUTTERS ON WIRE), dvakrát použijte šroubovák na horní spínač (2X USE SCREWDRIVER ON SWITCH). Přestřihněte dolní drát (USE CUTTERS ON WIRE). Třikrát použijte šroubovák na prostřední spínač (3X USE SCREWDRIVER ON SWITCH) a přestřihněte dolní drát (USE CUTTERS ON WIRE). Konec už uvidíte sami. Mnoho hemích úspěchů přeje J.NOHAČ

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.
ČESKO - AMERICKÁ FIRMA
Autorizovaný distributor firmy

Commodore



C64 II
4.690,-

C 64 II - 8 BITOVÝ POČÍTAČ	4.690,-Kčs
C 64 GAME SET	4.860,-Kčs
FLOPPY 1541 II	5.070,-Kčs
DATARecorder 1530	840,-Kčs
MYŠ PRO C 64	730,-Kčs
TISKÁRNA MPS 1270 INKJET	7.150,-Kčs
TISKÁRNA MPS 1230	7.360,-Kčs
HRA NA DISKETĚ PRO C64	140,-Kčs

NOVINKA
AMIGA 600



AMIGA 500	13.690,-Kčs
AMIGA 500 PLUS	15.990,-Kčs
AMIGA 600	14.890,-Kčs
AMIGA 600 HD 30 MB	21.890,-Kčs
FLOPPY PRO AMIGU	2.990,-Kčs
TV MODULÁTOR A 520	980,-Kčs
MONITOR A 1084S COLOR STEREO	10.780,-Kčs
ŠIROKÝ VÝBĚR HER PRO AMIGU	225,-Kčs

Dodáváme celý výrobní program firmy **Commodore** **včetně nové řady**

PC profi-line

(100% kompatibilita s IBM)

SV 122 II Quickjoy

SV 123 III Supercharger

Nejširší výběr joystiků v ČSFR:

(pro všechny druhy počítačů)

SV 119 Junior	149,-
SV 122 II Quickjoy	219,-
SV 123 III Supercharger	319,-
SV 125 V Superboard	569,-
SV 133 Megastar	719,-
SV 201 M5 pro IBM PC	599,-
SV 202 M6 analog pro XT/AT	469,-

Celkem dodáváme 20 typů.

SV 125 V Superboard

SV 133 Megastar

INFORMUJTE SE O POSKYTOVANÝCH SLEVÁCH PRO PRODEJCE A DEALERY

PRODEJNA:

Sofijské nám.
Praha 4

tel: (02) 4018080

fax: (02) 4018080

PRODEJNA:

Jindřišská 27
Praha 1

tel: (02) 220645

fax: (02) 220645

INFORMACE:

Jindřišská 27
110 00 Praha 1

tel: (02) 220645

fax: (02) 220645

OFFICE WASHINGTON:

1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.

tel. 001-202-2231066